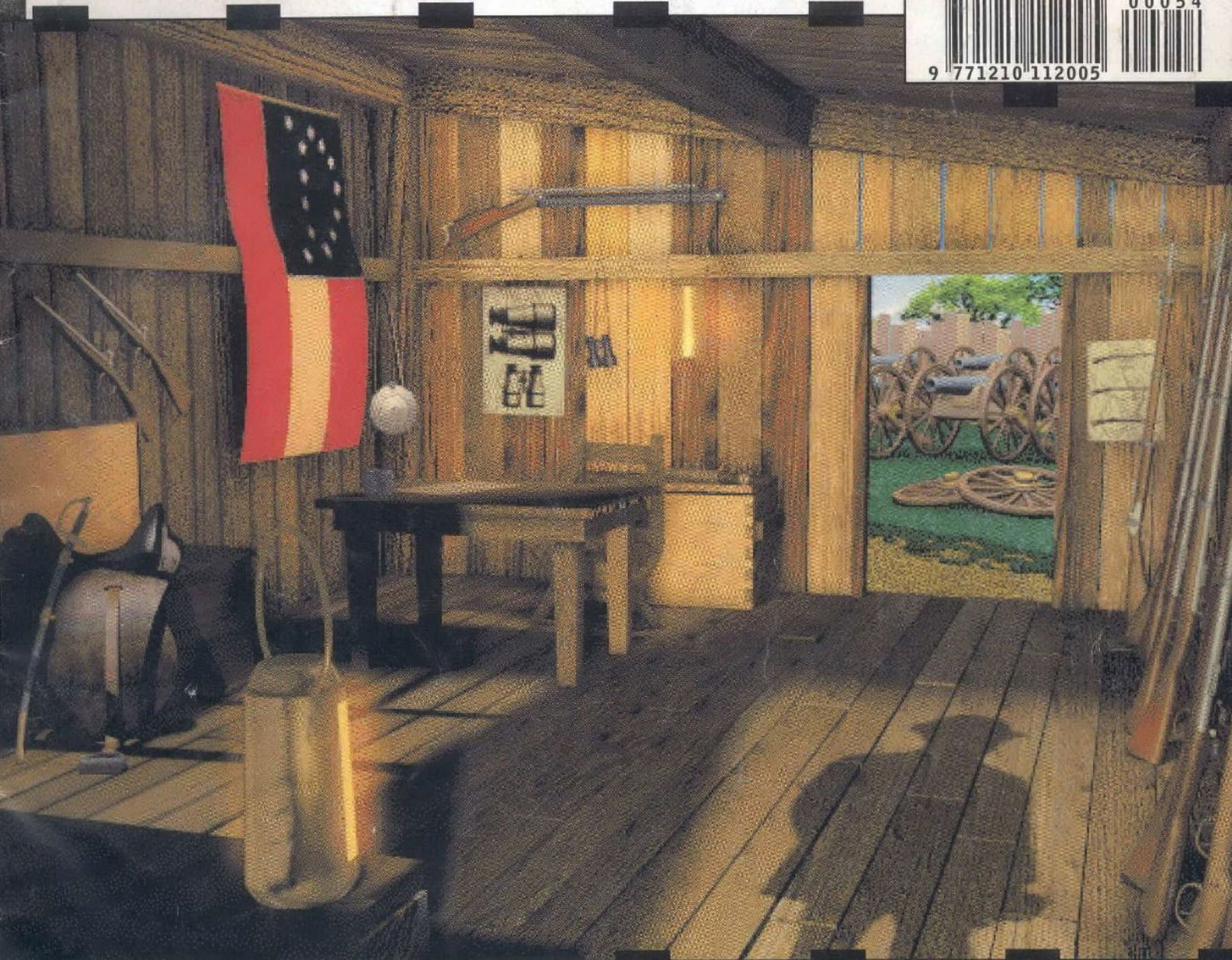


Excalibur



3D-Blaster

PC karta urychlující několikanásobně grafiku

Test: Blizzard 1230-IV Turbo board (*Amiga 1200*). **AVG 4.0** antivirový systém (PC).

Gravis Ultrasound PnP nejlepší zvuková karta (PC). **Recenze:** Top Gun,

Cybermage, Football Pro, Stonekeep, Earthworm Jim, Chronomaster (PC),

Slamtilt, Extreme Racing (*Amiga*), Battle Sport (3DO)... **Plakát:** Duke Nukem 3D

Předplatné Excaliburu

Excalibur letos vychází pravidelně, proč si ho tedy nepředplatit? Obzvláště pokud ho ne vždy seženete. Při současném zvyšujícím se zájmu o Excalibur se často stává, že v některých prodejnách je velice brzy vyprodán, což vám může znepříjemnit nebo znemožnit jeho koupi. Především proto je tu možnost předplatného. A navíc šanci vyhrát určitou částku peněz! Pokud si Excalibur předplatíte, budete zařazeni do slosování o hodnotné ceny. **První cena: obnos ve výši 10.000 Kč.** Druhá až desátá cena: počítačová hra dle nabídky v době slosování. Slosování se uskuteční 15.června 1996 a jeho výsledky budou zveřejněny v Excaliburu 57.

Excalibur

Pokud si předplatíte Excalibur, budeme vám ho zasílat až do domu. Navíc získáte bonus: Excalibur 50 (51) v hodnotě 75 (85) Kč zdarma! Poštovné hraje Excalibur. Za příplatek 20 Kč ke každému číslu zasíláme Excalibury doporučeně.

roční předplatné468 Kč
roční předplatné doporučeně708 Kč
půlroční předplatné234 Kč
půlroční předplatné doporučeně354 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur - roční předplatné
= 468 Kč, bonus: Excalibur 51

Excalibur CD

Máte CD-ROM mechaniku? Máte PC, Amigu nebo Macintosh? Chcete každý měsíc získat okolo 600 MB programů a dat? Pak si předplatte Excalibur CD! Značně zdokonalené Excalibur CD (dříve CD-ROM magazín) vychází současně s Excaliburem 55 a bude stát jen 75 Kč.

roční předplatné900 Kč
roční předplatné doporučeně1.140 Kč
půlroční předplatné450 Kč
půlroční předplatné doporučeně570 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur CD - roční předplatné
= 900 Kč

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 43 VYPRODÁN.

Excalibur CD 50

PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 51

PC: Magic Carpet I a II, Mission Critical, Raven, Shadow of the Empire, Tilt...

Excalibur CD 52

(CD-ROM magazín 1)

PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. MAC: File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls.

AMIGA: LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Challenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur CD(počet krát 75 Kč)
doporučeně20 Kč



Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur Cover CD 50,51,52
= 225 Kč, doporučeně = 20 Kč

Historické Amiga magazíny

Extra nabídka pro Amigisty: staré (a dobré) Amiga magazíny, u nichž historická hodnota převyšuje hodnotu informací. Stojí za to je mít!

Amiga magazín 3-6(krát 20 Kč)
poštovné a balné20 Kč
nebo
poštovné doporučeně a balné50 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Amiga magazín 3-6 = 80 Kč,
poštovné a balné = 20 Kč

Jak získat nabízené tituly?

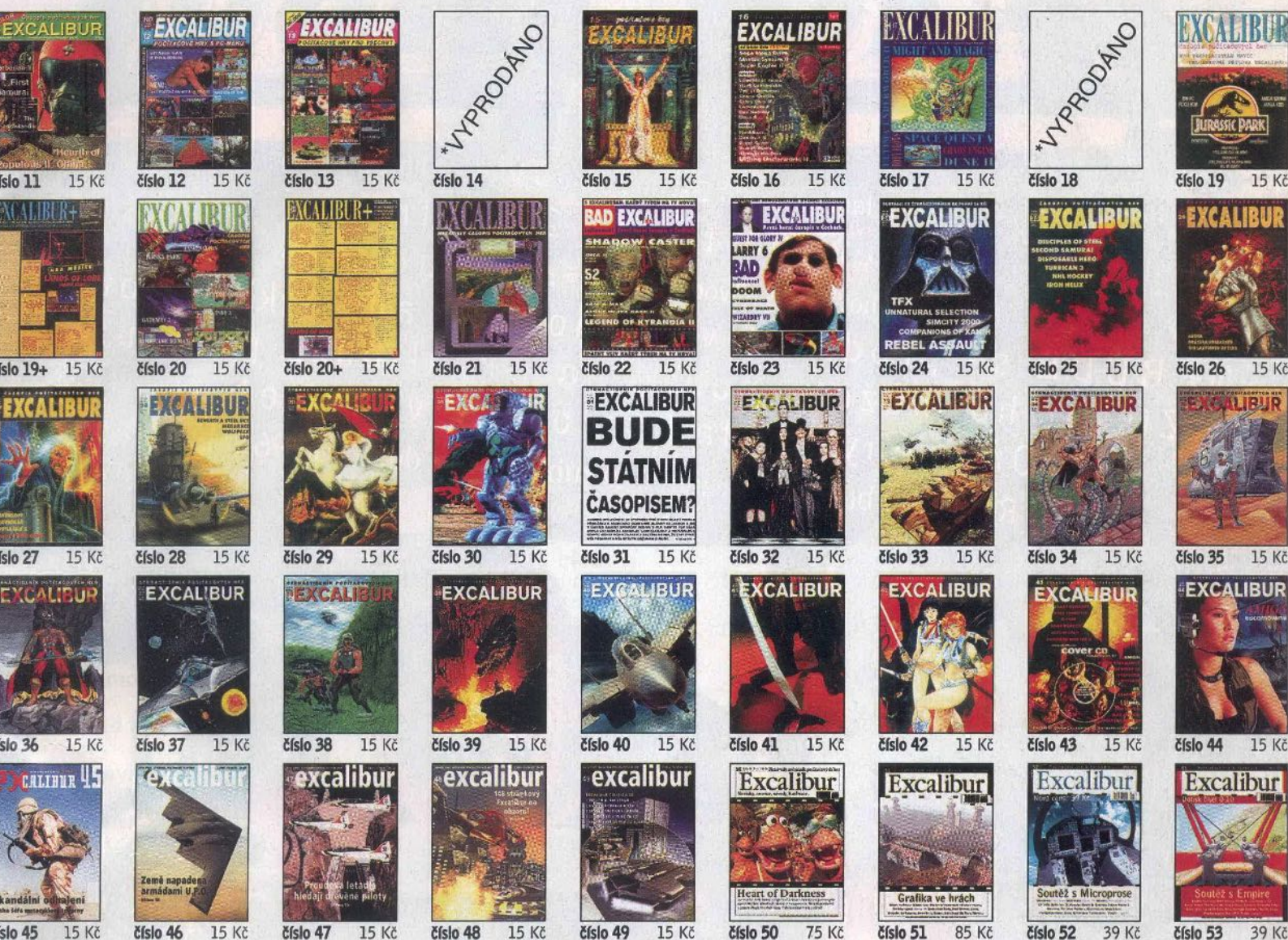
Stačí, když složenkou typu C poukážete peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napíšete za co a kolik platíte. Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Velká série Excaliburů

Senzační nabídka za skvělou cenu! Nyní máte možnost mít doma téměř všechny Excalibury, které kdy vyšly a vychutnat si celých šest let vývoje Excaliburu! Přichystali jsme pro vás Velkou sérii Excaliburů, ve které stojí jedno číslo pouhých 10 Kč! Součástí série je dotisk Excaliburů 0-10. Jako bonus zdarma obdržíte dle vašeho výběru Excalibur 50 nebo 51. Celkem za sérii zaplatíte pouhých 540 Kč!!! Aby zásilka došla v pořádku, bude zabalena v pevné krabici a zaslána jako balík. Tím je téměř vyloučeno nebezpečí poškození nebo nedoručení zásilky. A proto neváhejte!

Excalibur 11 - 49*390 Kč
Excalibur Classic (Ex0-10)100 Kč
bonus Excalibur 50 nebo 51zdarma
poštovné a balné - balík50 Kč
celkem540 Kč

Zpráva pro příjemce (příklad)
Velká série Excaliburů = 540 Kč
bonus: Excalibur 50



Excalibur upgrade

Excalibur 11...49*150 Kč a více
Excalibur Classic (Ex0-10)100 Kč
poštovné a balné50 Kč
celkem300 Kč a více

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excaliburů upgrade = 300 Kč
Excalibur 20-30,33,38,44,45

Pro čtenáře, kteří již v minulosti odebírali u PCP, platí tato speciální nabídka: 1 Excalibur ze série Excaliburů za symbolickou cenu 10 Kč! Podmínkou je odebrat minimálně 15 čísel a Excalibur Classic.

Chybí-li vám pár čísel, tak je pro vás výhodná tato nabídka: jednotlivé Excalibury za nízkou cenu (obvykle 15 Kč - cena je uvedena u obrázku).

Historické Excalibury

Zpráva pro příjemce (příklad)
Excalibur 20-22,33,38,44,45=105 Kč
poštovné a balné = 20 Kč

Excalibur 11...53počet krát cena
poštovné a balné20 Kč
nebo doporučené a balné50 Kč

Classic
0-10

Popular Computer Publishing

EXCALIBUR

Dotisk legendárních Excaliburů 0-10 téměř hotov.

Svazek má téměř 250 stran.

Bude obsahovat též návod na Prince of Persia II (Ex18+).

NEBUDE se prodávat v obchodech ani u kamelotů.
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Rozesílán bude doporučeně zhruba od 10. dubna 1996.

MODORE

128

SHARP

AMSTRAD

DIDAKTIK

GAMA, M

IBM PC

Kompatibilní

ATARI ST

MEGA, TT

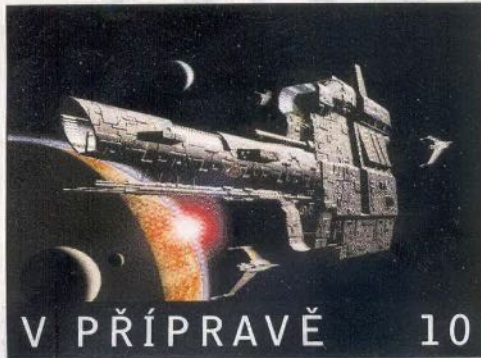
AMIGA

500-3000

JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 150 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do „Zprávy pro příjemce“ napíšete: **Excalibur Classic = 150 Kč.**

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.



V PŘÍPRAVĚ 10

- 12 **Broken Sword**
ADVENTURE DETEKTIVNÍ, PC-CD
- 13 **Colony Wars 2492**
STRATEGIE SCI-FI, PC
- 11 **Conquest of the New world**
STRATEGIE - KOLONIZACE, PC-CD, MAC
- 14 **Gender Wars**
AKCE SCI-FI, PC-CD
- 11 **Mayhem!**
AKCE-STRATEGIE, PC-CD, PLAYSTATION, SATURN, MAC-CD
- 10 **Pax Imperia 2**
STRATEGIE SCI-FI, PC, MAC
- 14 **Pinball Construction Kit**
PINBALL, PC-CD
- 15 **Ripper, The**
KRIMI THRILLER, PC-CD
- 12 **Rise and Rule of Ancient Empires, The**
STRATEGIE STŘEDOVĚK, PC-CD
- 15 **Rytíři Grálu**
DUNGEON STŘEDOVĚK, PC
- 13 **XTreme Racing - Data Disk**
ZÁVODY AUTOMOBILŮ, AMIGA 1200

PRVNÍ DOJMY 16

- 16 **Arcade Amerika**
ARCADE KOMIKS, PC-CD
- 18 **Asmodeus**
ADVENTURE FANTASY, PC-CD
- 17 **Bud in Double Trouble**
ADVENTURE, PC-CD
- 17 **Beavis and Butthead**
TREFOVAČKA KOMIKS, PC-CD
- 18 **Super Skidmarks - Data Disk**
ZÁVODY VŠELIJAKÝCH VOZÍTEK, AMIGA 1200

HARDWARE 94

- 94 **Test: 3D-Blaster VLB verze**
Petr Chlumský několikrát urychlil grafiku svého PC.



54 Obsah



NÁVODY 80

- 82 **Stonekeep** PC-CD
- 86 **Ultima II (1.ČÁST)** PC, MAC
- 90 **Kingquest II** PC
- 80 **tipy a triky** PC, AMIGA

SOFTWARE 98

- 98 **AVG 4.0**
ANTIVIROVÝ PROGRAM, PC

RECENZE 20

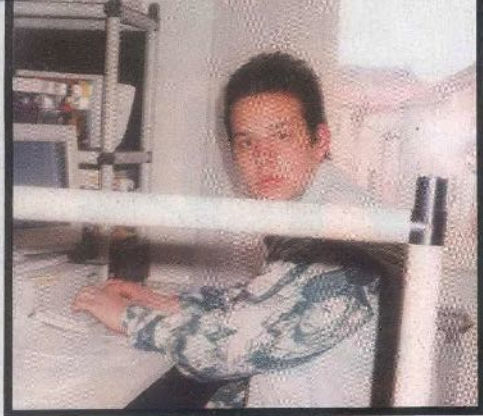
- 38 **11 th Hour**
ADVENTURE HORROR, PC-CD
- 28 **Apache Longbow**
SIMULÁTOR VRTULNÍK, PC-CD
- 42 **Battle Sport**
SPORT SCI-FI, 3DO
- 44 **Earthworm Jim**
ARKÁDA AKČNÍ, PC-CD
- 66 **Command: Aces of the Deep**
STRATEGIE VÁLEČNÁ, PC-CD
- 40 **Conqueror A. D. 1086**
STRATEGIE HISTORICKÁ, PC-CD
- 47 **Cybermage**
3D AKČNÍ SCI-FI, PC-CD

- 95 **Test: Gravis Ultrasound PnP**
Svatopluk Švec strčil do slotu svého PC nejlepší zvukovou kartu.

- 97 **Test: Blizzard 1230-IV Turbo Board**
Amiga 1200 rychlá téměř jako Amiga 4000 040/40. Josef Komárek se s Blizzardem loučil jen velice nerad.

- 39 **CyberSpeed**
ZÁVODY SCI-FI, PC-CD
- 60 **Cyberwar**
AKČNÍ-LOGICKÁ, PC-CD
- 41 **Descent**
3D STŘÍLEČKA, MAC-CD
- 56 **Falcon's Eye ver. 0992b**
STRATEGIE FANTASY, PC
- 62 **Football Limited**
MANAŽER FOTBAL, PC-CD
- 68 **Football Pro'96**
AMERICKÝ FOTBAL, PC-CD
- 46 **Gloom Deluxe**
3D akční SCI-FI, AMIGA 1200
- 30 **Grand Prix Manager**
STRATEGIE FORMULE 1, PC-CD
- 69 **Hollywood Hustler**
POKER, ATARI ST
- 70 **Championship Manager 2**
SPORT, PC-CD
- 22 **Chronomaster**
ADVENTURE, PC-CD
- 53 **Johnny Bazookatone**
PLOŠINOVKA (HOUBOVKA), PC-CD
- 48 **Machines, The**
AKČNÍ SCI-FI, PC-CD
- 72 **Quadrax**
dobrodružná LOGICKÁ, PC
- 45 **Rally**
ZÁVOD AUT, PC
- 32 **Rayman**
ARCADE POHÁDKA, PC-CD
- 36 **Rebel Assault II**
3D AKČNÍ STŘÍLEČKA, PC-CD
- 74 **Shockwave Assault**
SIMULÁTOR SCI-FI, PC-CD
- 24 **Slamtilt**
PINBALL, AMIGA 1200
- 26 **Stonekeep**
DUNGEON FANTASY, PC-CD
- 20 **Top Gun Fire at Will**
LETECKÝ SIMULÁTOR, PC-CD
- 76 **Ultima II**
RPG FANTASY, PC
- 64 **Ultimate Football '95**
AMERICKÝ FOTBAL, PC-CD
- 75 **Virtual Tennis**
TENIS, PC-CD
- 61 **Watch Tower**
AKČNÍ VOJÁČCI, AMIGA 1200
- 59 **Wolfenstein 3D**
3D AKČNÍ, MAC
- 54 **Wrestle Mania**
BOJOVÁ AKČNÍ, PC-CD
- 34 **XTreme Racing**
ZÁVODY AUT, AMIGA 1200

dopisy



Karel Florian - Roger T.

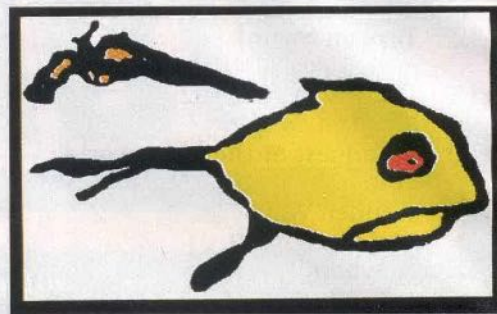
Nebudu se tady rozepisovat o jménu a přezdívce, kterou jsem si mimochodem vypůjčil od bubeníka skupiny Queen Rogera Taylora, a raději přistoupím k věcem, které by vás možná mohly zajímat, třeba záliby nebo oblíbené věci. Hned na prvním místě je asi hudba. Komu by se nelíbila jména jako Queen, Dire Straits, Yello, David Bowie, Vangelis, Toy Dolls či Deep Purple, že? Pak je četba zajímavé literatury - nebudu se dohadovat, co je a není kvalitní četba - zkrátka literatury pro mě zajímavé. Počítáče je až na čtvrtém místě v těsném závěsu za utrácením enormních částek vydělaných v redakci za kytice růží a jiné nescmslné „drobnůstky“ pro netečné a neobměkčitelné slečny. Ehm. Práce v Excaliburu mě baví, negativní ohlasy prázdné, až na jistého člověka jménem „Mozek 2“ objektivnějšího se po osudné recenzi na Heretica a na člověka z č. 53, kterému odpovídal Joe, takže je to OK. Kdybyste měli nějaké osudové připomínky, měl bych se v dohledné době objevit na FIDU, jak někteří čtenáři ve svých dopisech požadují. Ovšem nyní, kdy se blíží datum mých osmnáctých narozenin a tudíž i řidičák, jdou veškeré mé záliby stranou. Řidičák má přednost! Letos maturuji na ekonomce a pokud se mi to povede, zkusím se dostat na VŠ. Jsem úplně normální člověk s nějakými vadami a kvalitami. Rád píšu, čtu a vůbec. Víte, že F1GP č. 2 budou už 29. dubna 1996?!!! Uááááh! —Roger T.



Vladimír Ponechal - Vlapon

Jsem normální člověk, normálních parametrů, normálních rozměrů a normálních proporcí. Prostě řečeno, jsem normální (zrovna dnes jsem měl normální den). Začínal jsem na osmibitovém ATARI 65XE tak před deseti lety. Hry jsem si v té době hrozně zamiloval. Ale také jsem dost četl, což se změnilo když jsem si koupil PC. Jinak rád poslouchám Landu, ale i POP hudbu. Mezi moje bližší koníčky patří počítač a v poslední době i moje super Š120. Nic víc mi. Co se hraní týče, miluji adventury (Simon the Sorcerer, Knight's Chase: Time Gate, Torin's Passage), ale také nepohrdnu dobrými strategiemi (v poslední době Transport Tycoon Deluxe) a simulátory. A aby jsem nezapomněl. Pozdravuji všechny dobré lidi v Žilině. —Vlapon

Aby si majitelé Commodorových potomků nestěžovali na nedostatek kvalitního softwaru, je pro ně připravena recenze hry XTreme Racing firmy Silltunna Software (silltunna = káď na slanečky). Musíte uznat, že její logo je prostě parádní!



Neustále nám do redakce chodí spousty odpovědí a názorů na anketu z minulého čísla. Netušili jsme, že anketa může vyvolat takový ohlas. Za každý Váš názor děkujeme a vážíme si ho, neboť jste to Vy, kteří investujete svůj čas i peníze proto, abyste přispěli svým dílem k lepšímu Excaliburu. Vašich názorů si ceníme o to více, že anketa nebyla provázena žádnou věcnou výhrou. A je to vidět i na otevřenosti Vašich názorů, čímž výsledky získávají na důvěryhodnosti.

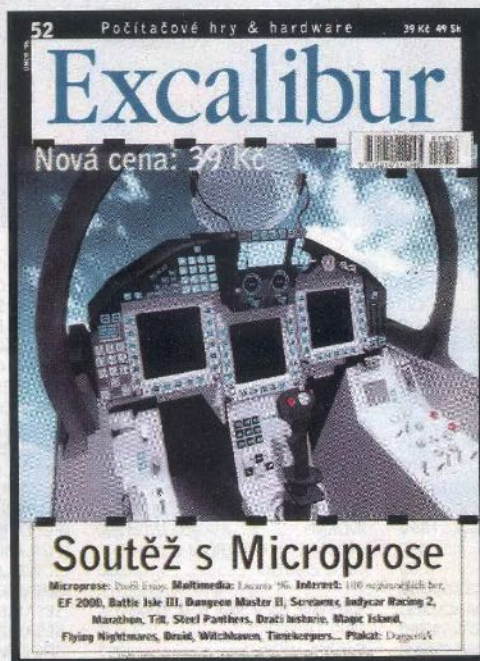
Anketu průběžně vyhodnocujeme a proto Vás již nyní mohu seznámit s některými předběžnými výsledky. Největší překvapení: JKL, který ačkoli poslední rok nepíše, se drží na předním místě oblíbenosti autorů!!! Tak mě napadá otázka, kolik by asi dostal hlasů, kdyby psal dál... Nebo množství obdržených hlasů signalizuje přání čtenářů o návrat JKL? Mezi nejoblíbenější šestici autorů se dostali KaT, Lewis, Joe a další. Zatím je oblíbenost autorů Excaliburu dost vyrovnaná. Z autorů konkurenčních časopisů s nimi drží krok pouze Andrew a ICE, ostatní jsou dost hluboko pod většinou autorů Excaliburu.

Asi polovina respondentů by chtěla zvýšit aktuálnost Excaliburu. Mnoho z nich však ne na úkor kvality a objektivnosti. Podobně je to s humorem. U rubrik jsou samozřejmě nejoblíbenější recenze, následuje návodová část.

Nejvíce si ceníme Vašich rad a nápadů, z nichž mnohé zrealizujeme již v dalším čísle. Nemusíte se však bát, že bychom se uchýlili ke změně ceny nebo periodicity. Objeví se „nové“ rubriky typu hitparáda nebo pravidelné tipy a triky.

A ještě něco k CD-ROM magazínu. Připravujeme jeho zásadní vylepšení. Nechceme dělat jen nějaké CD, ale to NEJLEPŠÍ CD. Nové CD vyjde současně s Excaliburem 55 (tedy za měsíc) a bude plné těch nejlepších věcí a novinek. Cena zůstává stále 75 Kč. Podle nového rozhodnutí pošty nelze CD zasílat s časopisem jako novinové výplatné, proto ho zasláme samostatně. Také proto jsme se vrátili k oblíbenému názvu Excalibur CD. Zvýšené výdaje na poštovné a balné hradí Excalibur (asi 8 Kč/CD, celkem pro všechny předplatitele asi 200.000 Kč). Předplatitelé o nic nepřijdou, dostanou přesně ten počet CD, který si zaplatili. —ML—





JAKOU KONZOLI?

Píšu nejlepšímu hernímu časopisu v ČR. Potřebuji pár rad:

1. Existuje prodejna, kde seženu diskety na zkrachovalé C-64?

2. Chci si koupit hrací konzoli, ale nevím jakou. Mega Drive, CD 32, Jaguar nebo počítač Amiga 500, ale kolik stojí?

Váš vášnivý čtenář

Milý vášnivý čtenáři, diskety na C-64 by měli mít např. v JRC, zkus se zeptat. Uvažuješ-li o počítači, spíš než A500 bych ve střední cenové hladině doporučil Amigu 1200, která se dnes dá nová i s dobrou softwarovou základnou sehnat už za zhruba 13 500,- Kč. Z herních konzolí bych se spíše poohlédl po 3DO (přibližně 9 000,- Kč) nebo Sony Playstation (cirka 15 000,- Kč). —Joe

PADESÁT DVOJKA

Vážená redakce Excaliburu! Rád bych se vyjádřil k vašemu dílku - Ex. 52.

1. To, že jste snížili počet stran, to mi nevadí (vzhledem k ceně je to pořád celkem dost), ale vadí mi změna papíru (chtělo by to silnější) a formátu - formát Ex. 50 vyhovoval a do schránky se vleze.

2. Obsah - hrůza! Pro Amigu samé staré hry, a ještě k tomu takové blbosti. Recenze na Pinball Manii (proč jí tam vůbec dáváte?) byla nejspíš psaná někdy před půl rokem - ta uvedená cena Amigy... Breathless už je dávno na světě a je to královina. U PC je to lepší, ale některé tituly bych se bál zařadit i do Ex. 51. Pište recenze na aktuálnější hry! V přípravě - 3 hry - to je málo! Proč to neuděláte takovým stylem - kratičký popis, ale o více hrách. Profil: To je takové přání - napište něco o TEAM 17. Těch titulů zatím nebylo mnoho, ale většina her stojí za to (Amiga-verze). A připravují se další pecky - AB3D 2, King of Thieves, Team 17 Pinball. Víím, že tato firma produkuje především na Amigu (i když v poslední době vše předělává i na PC), ale u Origin a Microprose byla situace opačná. Pro většinu amigistů je to prostě nejlepší firma, a proto pár stránek o nich by nás velice potěšilo. Proč bylo v Ex. 52 vynecháno „redaktoři Excaliburu“? Napište už sakra něco o JKL. Proč nepíše, co dělá, jestli bude ještě někdy psát.

3. Design, layout: Je to dobrý, hoši. Vadí mi akorát nekvalitní obrázky (hlavně z her na Amigu), a první strana (obálka) č. 52. Pohled na vnitřek letadla asi nikoho neupoutá. V tomhle byly Excalibury 50 a 51 lepší. Doufám, že se polepšíte a já vám budu moci napsat něco hezčího. S pozdravem

ROBIN K.,
Brno

Milý Robine, děkuji Ti za upřímný dopis. Protože jsi jako jeden z mála zareagoval na hitparádovou výzvu z Ex. 52 (nebyla moc vidět - byla schovaná u hitparády z Internetu), vzal jsem Tvůj dopis na řadu jako první.

1. Formát čísla 50 se do schránky v mém rodném činžáku sice vejde (jen tak tak), u mého kamaráda na sídlišti už nikoliv. Současný formát Excaliburu je již kompatibilní se všemi schránkami.

Kvalitnější papír = dražší papír. Chtěl bys mít dražší Excalibur? My nikoliv.

2. Breathless bude recenzována v příštím čísle, kde si budeš moci přečíst naše oficiální stanovisko k této hře. Rubriky „v přípravě“ a „první dojmy“ zůstanou zachovány, k nim by ještě v budoucnu měla přibýt jedna až dvě stránky informací o novinkách formou krátkých zpráviček. Teď asi potěším všechny amigisty - na profilu Teamu 17 se pracuje, měli byste se s ním setkat v květnovém, případně v červnovém čísle našeho magazínu. A teď asi nepotěším všechny amigisty - přestože se na hře King of Thieves pracuje málem dva roky, stále není hotová. Stejně tak v nejbližší době neuvídíme Team 17 Pinball ani Witchwood.

V Ex. 52 i 53 byli autoři Excaliburu vynecháni z důvodu přeplnění obsahu, dnes si můžeš přečíst o Rogerovi T. O osudu JKL jsme informovali v minulém čísle.

3. Kvalita obrázků z amigáckých her závisl na náladě videodigitizéru v našem Mackovi, který pracuje každý den jinak. Protože na tiskání obrázků mám zpravidla vyhrazen jeden den v měsíci, a může to být zrovna den, kdy se Power Mac necítí zrovna nejlíp, kvalita obrázků může číslu od čísla kolísat. Náznaky na obálku se různí, někomu se titulní strana Ex. 52 líbila, jinému ne. Nikdy se nezavděčís všem... Doufám, že jsme se už polepšili a ty nám napíšeš něco hezčího.

S pozdravem —Joe

STRUČNĚ

MILAN ŠLEPECKÝ z Bruntálu si stěžuje, že v žádné prodejně nemůže sehnat své oblíbené hry na Amigu. Pokud vím, tak některé firmy by měly být schopny dovést hru podle individuálního požadavku zákazníka. Zkus jim zavolat a informovat se o této možnosti.

MICHALU MATĚJKOVI z Brna, který mi napsal moc zajímavý osmistránkový dopis, vzkazuji, že se s ním spojím, jen co budeme mít v provozu modem.

RADEK ŠEDA z Vrchlabí se ptá, proč jsem nerecenzoval hry Project Battlefield, Cytadela a české dungeony. „Vždyť to jsou super hry,“ dodává. Z českých dungeonů jsem už měl tu čest testovat Magic Island, ve frontě čeká Ve stínu magie. Doomovek už jsem testoval dost, ty Radkem jmenované se mi bohužel nedostaly do rukou. Do příštího čísla připravuji tolik recenzí, že se asi upíšu k smrti. Ale co bych pro vás, amigisty, neudělal...

Plno čtenářů, např. PŘEMEK HAŠEK a další, si stěžuje, že se málo věnujeme Amize. Že jsme plno vynikajících her vůbec nepostřehli a nenapsali o nich ani čárku. Abych uvedl věci na pravou míru, musím oznámit, že náplň Excaliburu není založena na pirátských verzích a píšeme tudíž o tom, co nabízí především tuzeští dovozci her. Těm byste spíš měli psát, proč nedovážejí novinky na Amigy, které bychom si mohli zapůjčit a otestovat. Třeba na tento odstaveček zareagují a konečně se rozhoupou. —Joe

IMPRESSUM: Excalibur. Měsíčník počítačových her & hardware. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. Šéfredaktor: Josef Vaněček (LEE). Zástupce šéfredaktora: Stanislav Procházka (Amph). Autoři: Karel Taufman (KaT), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (WotaN), Jakub Šlemr (Muddok), Karel Florian (Roger T.), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jiráč (XIC), Jan Mrkvíčka (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Petr Slováček (Twyn), Pavel Jiráč (Eldwyn), Marek Růžicka (Marek), Mirek Kopecký (KEVIN), Robert Havlík (Hawkins). Administrativa: Petra Vaněčková. Inzerce: Klára Dosoudilová, tel.: 02/667 123 15-6. Grafika a DTP: Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia a.s. Roční předplatné: 12 x 39 = 468 Kč, půlroční předplatné: 6 x 39 = 234 Kč. Částku pošlete složenkou typu C na adresu: PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Nezapomeňte čitelně vyplnit svou adresu! Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. Podávání nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dňa 22. 9. 1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15. 5. 1995. MK ČR 5786, MČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1996.

LEVEL DIRECT



Hry pro PC

Hry na CD ROM

11th HOUR	1390
1830 RAILROAD	990
3D ATLAS	1690
5th FLEET	990
ABSOLUTE ZERO	1890
ABUSE	?
ACES OF THE PACIFIC	790
ACES OVER EUROPE	490
ACTUA SOCCER	990
AIR COMBAT	490
ALIEN CARNAGE	490
ALIENS	1490
ALLIED GENERAL	1490
ANVIL OF DAWN	990
APACHE LONGBOW	1290
ARE YOU AFRAID	1290
AROUND THE WORLD	490
ASCENDANCY	1840
BATTLE ISLE III	1590
BATTLECRUISER 3000AD	?
BEAT THE HOUSE	990
BLAKE STONE	490
BURIED IN TIME 2	1390
CEASAR II	1390
CIVIL WAR	990
COMMAND & CONQUER CZ	1790
COMMAND & CONQUER DATA	690
COSMO'S COSMIC	490
COUNTING ON FRANK	490
CREATIVE READER COLLECTION	490
CRUSADER NO REMORSE	990
CRYSTAL CAVES	490
CYBERMAGE	1440
D-DAY AMERICA INVADER	1590
DARK FORCES	1890
DARKER	990
DEADALUS	1990
DESCENT 2	?
DESKTOP TOYS	690
DESTRUCTION DERBY	1840
DOOM ULTIMATE	990
DR.BRAIN	1890
DRAGONSHERE	490
DRUID	1390
DUKE NUKEM II	490
DUKE NUKEM 3D	990
DUNGEON KEEPER	?
DUNGEON MASTER II	990
EMPIRE 2 ART OF WAR	1390
ENTOMORPH	1490
EXTREME PINBALL	1190
F 15 III	490
F1	490
F14 FLEET DEFENDER	990
FADE TO BLACK	1390
FIFA SOCCER 95-4MB	640
FIFA SOCCER 96	1590
FRANKENSTEIN	?
GABRIEL KNIGHT 2	1890
GIFTS TO GO SESAME ST.	490
HEXEN	1590
HOCUS POKUS	490
CHAMPION MANAGER 2	990
CHRONOMASTER	?
INDIANAPOLIS 500	490
INDY CAR RACING 2	1490
INTERPLAY CLASSIC COL	1390
JOHNNY BAZOOKATONE	?
JUNGLE BOOK	1790
KINGDOM OF THE FAR REACH	990
KINGS QUEST VI	490
LABYRINTH OF TIME	490
LEMMINGS 3D	1490
LORDS OF MIDNIGHT	990
LOST EDEN	1490

M JORDAN IN FLIGHT	490
MADELINE GIFT PACK	490
MADELINE THINKING GAMES	490
MAGIC CARPET	590
MAGIC CARPET 2	1790
MAGIC CARPET PLUS	1890
MACHIAVELI	1540
MAJOR STRYKER	490
MARINE FIGHTERS	890
MECHWARRIOR 2	1390
MECHWARRIOR 2 EXPANSION	1190
MICRO MACHINES 2	1590
MISSION CRITICAL	1590
MONSTER BASH	490
MORTAL COIL	1090
MORTAL KOMBAT 3	1690
MYSTIC TOWERS	490
NBA LIVE 96	1790
NEED FOR SPEED	1790
NFL FOOTBALL 96	1990
NHL 96	1790
NHL HOCKEY	490
NOCTROPOLIS	490
PGA TOUR	490
PGA TOUR GOLF 96	1790
PHANTASMAGORIA	1490
PITFALL	1690
POPOLOUS+POWERMONGER	490
POWER POKER	490
PRISONER OF ICE	1290
PRIVATEER	490
PSYCHIC DETECTIVE	1590
QWIRKS	1490
RAPTOR	490
RAVEN PROJECT	1490
REBEL ASSAULT 2	1490
RED GHOST	1590
RENEGADE	790
RETRIBUTION	490
RIPPER	?
RISE OF THE TRIAD	590
ROAD WARRIOR	1490
SCOOTERS MAGIC CASTLE	490
SCREAMAER	1240
SEA LEGENDS	1490
SEAL TEAM	490
SEAWOLF	490
SESAME STREET ART WORKSHOP	490
SESAME STREET LETTERS	490
SESAME STREET MAKE A WORD	490
SESAME STREET NUMBERS	490
SHADOW CASTER	490
SHANNARA	1440
SHOCKWAVE ASSAULT	1590
SCHOOL HOUSE GRAMMER ROCK	490
SILENT STEEL	1890
SIM TOWER	1490
SIMON THE SORCERER 2	990
SPACE HULK	490
SPACE QUEST IV	490
SPACE QUEST VI	1540
STAR TREK JR	1690
STAR TREK NEXT GENERATION	1690
STEEL PANTHERS	1690
STONEKEEP	1690
STRIKE COMMANDER	490
SU-27 FLANKER	1490
SYNDICATE PLUS	490
SYSTEM SHOCK	490
TEK WAR	990
TEMPTATION	1890
TERMINATOR:FUTURE SHOCK	1690
TFX EF2000	1390
THE DIG	1840
TILT	1490
TOP GUN	1690
TOUCHE ADVENTURES	1490
U.S.NAVY FIGHTERS GOLD	1190
ULTIMA UNDER. I+II	490
ULTIMA VII	490
ULTIMATE DOOM	990
ULTRABOTS	490
V FOR VICTORY	1490
VIRTUA CHESS	1490
VIRTUAL KARTS	1490

VIRTUAL POOL	1490
WARCRAFT	990
WARCRAFT 2	1590
WARHAMMER	1490
WEREWOLF VS COMMANCHE	1290
WETLANDS	1290
WING COM. ARMADA	490
WING COMMANDER II	490
WING COMMANDER III	1990
WING COMMANDER IV	2190
WIPEOUT	1890
FUZZY'S WORLD	1290
WITCHHAWEN	1290
WORMS	1290
X-COM TERREOR FROM	1540
ZONE RAIDERS	1590

České hry na CD ROM

DRAČÍ HISTORIE	475
FUZZY'S WORLD	490
TERMINAL VELOCITY	690
QUADRAX	575

Hry na disketách

ALADDIN	990
ALIEN CARNAGE	490
BLAKE STONE	490
DARKER	1290
DISCWORLD	1390
DUKE NUKEM II	490
EAGLE EYE MYSTERIES	490
EAGLE EYE MYSTERIES LONDON	490
F-117 A	490
F1	490
HOCUS POKUS	490
JUNGLE BOOK	990
LION KING	990
LITTLE BIG ADVENTURE	490
MAGIC CARPET	490
MYSTIC TOWERS	490
PETER PAN	490
PINBALL FANTASIES	990
RAPTOR	490
RETRIBUTION	490
SCOTER'S MAGIC CASTLE	490
SIMON THE SORCERER 2	1290
SYSTEM SHOCK	490
VIDEO JAM	490
WING COMMANDER ARMADA	490
ZOOP	990

České hry na disketách

7 DNI A 7 NOCÍ	320
AGENT MLČÍČÁK	395
DRAČÍ HISTORIE	395
MISE QUADAM	340
PARANOIA	545
QUADRAX	575
RAMONOVO KOUZLO	385
TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA	275

Levné tituly diskety i CD-ROM

FALCON 3.0	490
FIELDS OF GLORY	490
GRAND PRIX	490
GS2000	490
HARRIER JUMP JET	490
PIRATES GOLD	490
SVGA HARRIER	490
TASK FORCE	490
UFO	490



Hry na CD ROM

3D ATLAS	1690
AROUND THE WORLD	490
COMANCHE	1590
CUCKOO ZOO	490
DARK FORCES	1990
DESCENT	1390
DISCWORLD	1990

DUNGEON MASTER 2	1490
EA KIDS ART CENTRE	490
EAGLE EYE LONDON	490
ENTOMORPH	1490
FLIGHT COM.2	1590
FRANKENSTEIN	1690
HOW COMPUTER WORK	490
JABLICKO CZ	695
JUNGLE BOOK	490
MADELINE	590
MASTER OF ORION	1540
NO WORLD ORDER	990
PETER PAN	490
PGA TOUR GOLF III	1890
POWER RANGERS	790
SESAME ST. LETTERS	490
SESAME ST. MAKE A WORLD	490
SESAME ST. NUMBERS	490
SHOCKWAVE ASSAULT	1890
SCHOOL HOUSE GRAMMER ROCK	490
SIM TOWER	1490
STALINGRAD	1590
STAR TREK NEXT GENERATION	1690
SYSTEM SHOCK	1890
TETRIS GOLD	990
THEME PARK	1590
VOODOO LOUNGE	1290
WING COMMANDER 3	1990
WORLD OF XEEN	1690

Hry na disketách

EAGLE EYE LONDON	490
SCOOTERS MAGIC CASTLE	490
SIM TOWER	1390
WOLFENSTEIN	1390



GOLDSTAR 3D0 - počítač9990 + FIFA SOCCER

Ovladače

SPEED PAD 3D0	790
FLIGHTSTICK PRO 3D0	4290
JOY PAD 3D0	1690

Hry na 3D0

3D ATLAS	990
ALONE IN THE DARK	990
ANOTHER WORLD	990
BALLZ	1590
BATTLESPORT	1990
BLADE FORCE	1890
BURNING SOLDIER	1890
CANNON FODDER	1490
CAPTAIN QUAZAR	1990
DEMOLITION MAN	1640
DRAGON LORE	1890
ESCAPE FROM MONSTER	1790
FIFA SOCCER	990
FLASHBACK	1190
FLYING NIGHTMARES	1890
FOES OF ALI	990
GEX	1890
GRIDDERS	1890
HELL	1890
IRON ANGEL OF APOCALYP	990
JOHN MADDEN NFL	1890
KILLING TIME	1990
MEGARACE	1990
NEED FOR SPEED	1890
PGA TOUR GOLF 96	1490
PHOENIX 3	1990
PO'ED	1990
POWER KINGDOM	990
PSYCHIC DETECTIVE	1990
QUARANTINE	1990
REBEL ASSAULT	1890
RETURN FIRE	1990

ROAD RASH	1890
SHERLOCK HOLMES	990
SHOCK WAVE	990
SHOCK WAVE: OPERATION JUMP GATE	690
SHOCK WAVE 2	1890
SPACE HULK	990
STAR FIGHTER	1990
STATION INVASION	990
SUPER STREET FIGHT II+	2790
SUPER WING COMMANDER	690
SYNDICATE	990
THE HORDE	1690
THEME PARK	1990
TOTAL ECLIPSE	1890
TWISTED GAMESHOW	690
WAY OF THE WARRIOR	1540
WING COMMANDER 3	1890
ZHADNOST	1690



ATARI JAGUAR - počítač3990

ATARI CD ROM + 4CD	7490
- Blue Lightning, Vid Grid, Tempest 2000, Soundtrack, Myst Demo	
Monitor PHILIPS CM8833 RGB	8590

Doplňky

ATARI CAT BOX	3350
CONTROLLER	990
CONTROLLER PRO	1290
KABEL JAG LINK	490
KABEL MONITOR VIDEO	490
KABEL RCA AV VIDEO	490
KABEL SCART AV VIDEO	490
KABEL SCART RGB VIDEO	590
KABEL VGAIRGB 1438	490
MEMORY TRACK	1490
ZDROI pro JAGUAR	990

Hry v modulu

ALIEN vs. PREDATOR	2450
ATARI KARTS	2290
BRUTAL FOOTBALL	1890
BUBSY	1290
CANNON FODDER	2290
CLUB DRIVE	1790
CRESCENT GALAXY	890
CYBERMORPH	690
DOOM	2450
DOUBLE DRAGON V	1790
DRAGON THE BRUCE LEE	1790
EVOLUTION DINO DUDES	990
FEVER PINCH SOCCER	2290
FLASHBACK	1790
FLIP OUT	1790
HOVER STRIKE	2290
CHECKERED FLAG	1590
I/WAR	2290
INT.SENSIBLE SOCCER	2290
IRON SOLDIER	1590
KASUMI NINJA	1590
NBA JAM	2450
NFL FOOTBALL	1790
PINBALL FANTASIES	1990
PITFALL	1490
POWER DRIVE RALLY	2450
RAIDEN	1190
RAYMAN	2450
RUINER PINBALL	2450
SUPER BURNOUT	2050
SUPERCROSS 3D	2290
SYNDICATE	2450
TEMPEST 2000	1790
THEME PARK	2450
ULTRA VORTEX	2450
VAL D'ISERE SKING&SNO	1790

Každý měsíc vylosuje naše zásluková služba tři šťastlivce, kteří obdrží zdarma počítačovou hru v ceně cca 1500 Kč.

Uvedené hry je možno koupit také v prodejně: PC-SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1, tel.:02/24228640

v přípravě

Pax Imperia 2



platforma: **PC-CD, Mac-CD**

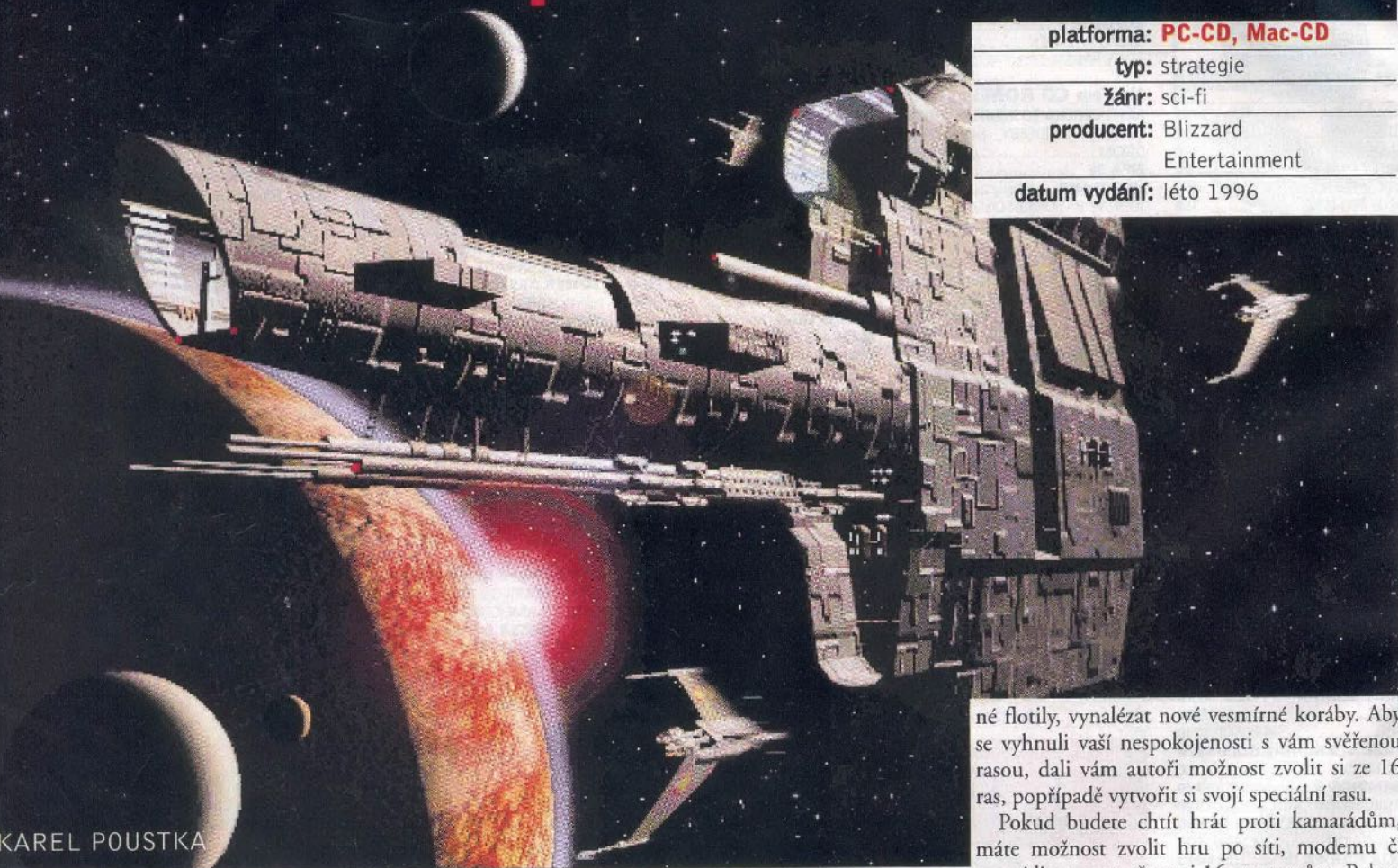
typ: strategie

žánr: sci-fi

producent: Blizzard

Entertainment

datum vydání: léto 1996



KAREL POUSTKA

Vypadá to, že ševci z firmy *Blizzard Entertainment* se hodlají držet svého strategického kopyta a po nemalém úspěchu obou dílů *Warcrafta* hodlají vyrukovat s dalšími dvěma strategiemi. V minulém čísle jste měli možnost zvědět něco o *Shattered Nations* a za chvíli si přečtete pár řádek o hře *Pax Imperia 2*. Fakt, že předchůdce hry, o které je tento článek, byl zvolen Strategickou hrou roku 1993 pro Macintosh, mě poněkud minul a myslím i většinu z vás. Tento fakt nemá sice vliv na kvalitu budoucí hry, ale může napovědět něco o ambicích autorů.

Toho, co napovídá o ambicích autorů je však mnohem víc. Posuďte sami: V roli vůdce jednoho národa stojíte na prahu galaktické expanze,

a to expanze z donucení. Poradci, kleče u vašeho trůnu, oznamují se zkroušenými obličejí, že vašim fabrikám dochází zdroje i zásoby. Pokud chcete, aby vaše rasa přežila, musíte se vydat objevovat nové světy, plné nevyčerpatelného bohatství surovin. Poradci, stále ještě klečící u vašich nohou, vás upozornili na blízký hvězdný systém, který nejenže oplývá nerostným bohatstvím, ale jehož vládce už dlouho nedobyl ani zrnko hvězdného prachu. Rádci tvrdí, že je ten pravý čas zaútočit.

Jako imperátor budete mít za úkol řídit spolu se svými rádci výstavbu měst, přístavů továren, loděnic a spousty dalších staveb na stovkách nově objevených nebo dobytých planet a jejich měsíců. Budete moci také řídit boje své hvězd-

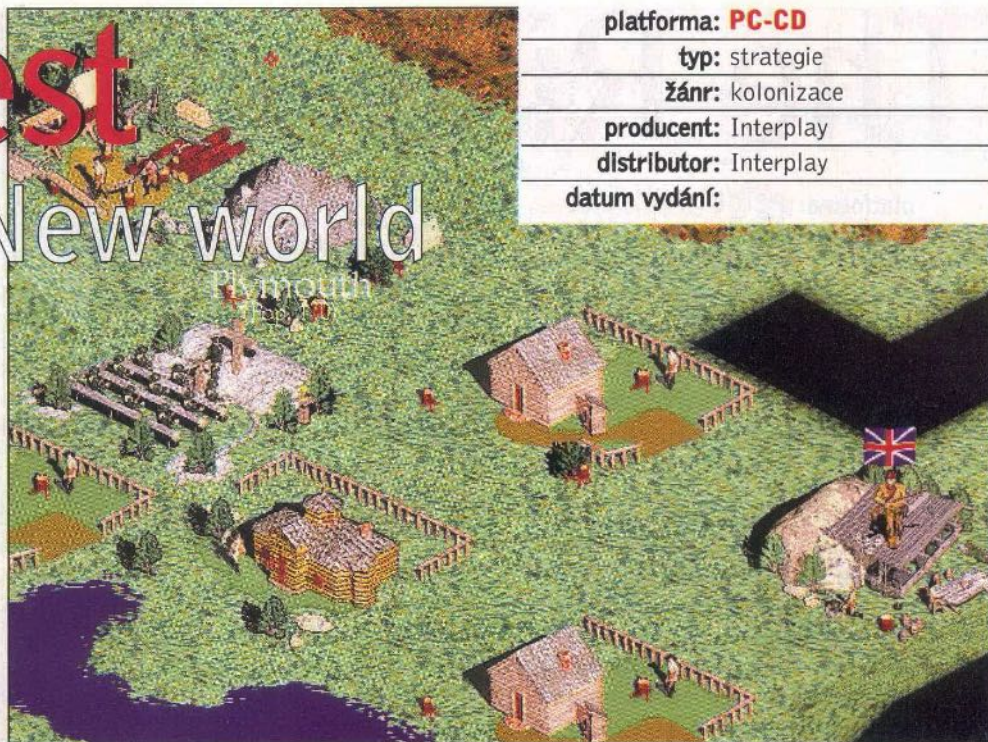
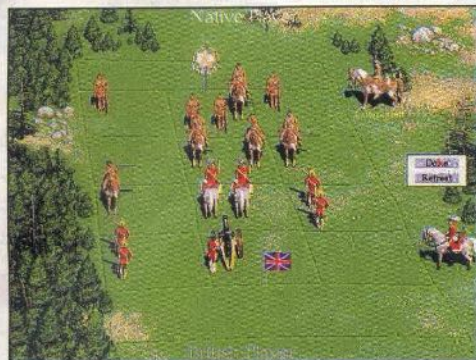
né flotily, vynalézat nové vesmírné koráby. Aby se vyhnuli vaší nespokojenosti s vám svěřenou rasou, dali vám autoři možnost zvolit si ze 16 ras, popřípadě vytvořit si svojí speciální rasu.

Pokud budete chtít hrát proti kamarádům, máte možnost zvolit hru po síti, modemem či pevné lince, a to až proti 16 oponentům. Pokud se vám zdají nespravedlivé souboje s kamarády v reálném čase (třeba proto, že máte unavenou myš), můžete hru přepnout do „tahacího“ (turn-based) módu. Majitelé PC necht si laskavě připravit nejméně DX2/66 s 8 MB RAM s Double Speed CD-ROM mechanikou a podpoří menší částkou Billa Gatese a jeho Windows 95. Macintoshe zvládnou *Pax Imperia 2* pouze za předpokladu 8 MB RAM, CPU 68040/66 MHz, CD-ROM mechaniky taktéž Double Speed a operačního systému 7.1 nebo vyššího.

Jak to všechno dopadne a zda se *Pax Imperia 2* zařadí po bok obou *Warcraftů*, to je zatím v rukou tvůrců. Loučím se s vámi slovy Jana Žižky, která se náramně hodí pro tuhle rubriku: „No, uvidíme.“ — **Fanatic**

Conquest of the New world

PAVEL HACKER



platforma: **PC-CD**

typ: strategie

žánr: kolonizace

producent: Interplay

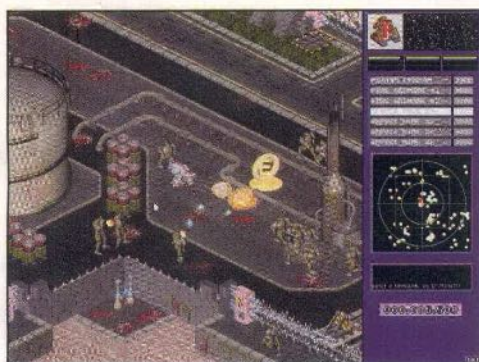
distributor: Interplay

datum vydání:

Tak tady zase máme jednu kvalitní strategii-nestrategii se značně neoriginálním námětem. Pro čest a bohatství královské Britské koruny budete soupeřit s Francouzi o vládu nad Novým světem - Amerikou. Zpracování vychází ze staré dobré *Civilizace*, ale rozhodně nejde o SVGA kopii. Vcelku zají-

mavé je pojetí souborového systému, jež mírně připomíná bojové šachy a více než na hrubé síle zde záleží na mozkové kapacitě, takže vojenští stratégové pozor, opět něco pro vás! Jak jsem se již zmínil, celá hra je kompletně udělaná v SVGA a vypadá opravdu skvěle, k čemuž přispívá i kvalita animací. Zvuků je

v demu poskrovnou a hudba chybí úplně, takže doufám, že si jen autoři dávají na čas. Řekl bych, že se bude jednat o kvalitní propracovanou hru, které ale zatím něco chybí - idea, která by vás nutila hrát ji dál a dál. No, uvidíme ve finální verzi. — **Rattle**



STANISLAV PROCHÁZKA

Firma *Mirage* není žádný obr (mimochoodem, v únoru přešla pod křídla GT Interactive), ale přesto vyrukovala se stejným příběhem pro hru jako každý druhý gigant herního SW. Někdy v budoucnosti se bioelektronické kreatury prohřeší proti jednomu ze zákonů robotiky a po jejich nelítostné čistce se zbytek lidstva ukrývá buď v podzemí nebo na orbitálních stanicích kroužících kolem Země. Na jedné z těchto stanic jste i vy a právě se necháváte vysadit do roboty zamořeného města. Každá mise se odehrává v jiné části města (letiště, doky, průmyslová zóna...). Jednotlivé mise (prý) každého (chm) překvapí svou rozsáhlostí, množstvím tajných vchodů, tunelů, teleportů atd. Hra umožňuje dva režimy síťové hry. První je klasický *Co-operative*

platforma: **PC-CD, PlayStation, Saturn, Mac-CD**

typ: akce-strategie

žánr: sci-fi

tvůrce: Mirage

distributor: Mirage/GT Interactive

datum vydání: podzim 1996



mode a druhý *Death match*. Smysl těchto termínů je asi znám nejen hráčům *Dooma*. Autoři slibují kopu dalších zajímavostí např. krev a střeva, stovky druhů zbraní a až závratnou (bože) intelingenci ultraagresivních mutantů.

— **Amph**



v přípravě

The Rise and Rule of Ancient Empires

platforma: **PC-CD**

minimum: 486 SX/33,
8 MB RAM, ds CD

typ: strategie

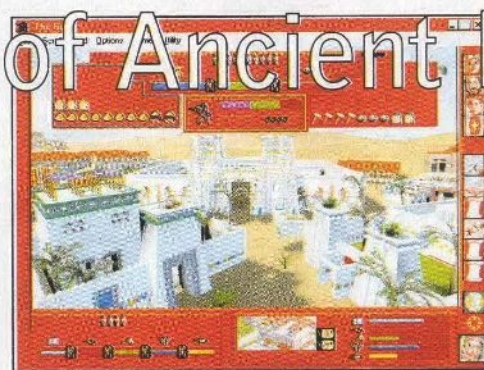
žánr: starověk

producent: Sierra

distributor: Sierra

datum vydání: jaro '96

V časech dávno minulých, dnes se tomu říká starověk, impéria jen kvetly a rozrůstaly se. Logickým vyústěním takovéto expanze bylo pokoření okolních oblastí. Spolu s pádem jednoho impéria nastal čas pro vzrůst dalšího a postupně si předávaly své kulturní dědictví, vědecké a vojenské poznatky atd. V této nové strategii od *Sierry* budete hlavou jednoho ze šesti impérií (Perská říše, Řím, Řecko...). Výstavba měst v příslušném architektonickém stylu, vývoj a výroba nových vynálezů jsou jen některé z těch mírumilovnějších úkolů. Samozřejmě bude také důležité správně ovládat své roztahovačné pudy a občas místo hrubé síly být přiměřeně úlisný v některé diplomatické misi. Hru bude možno hrát



STANISLAV PROCHÁZKA



po síti a specialitou je, že ji můžete (ale nemusíte) dohrát třeba za dvě hodinky. Ovládejte proto říši, která zanechá stopy v písku dějin navždy. —Amph

Broken Sword

platforma: **PC-CD**

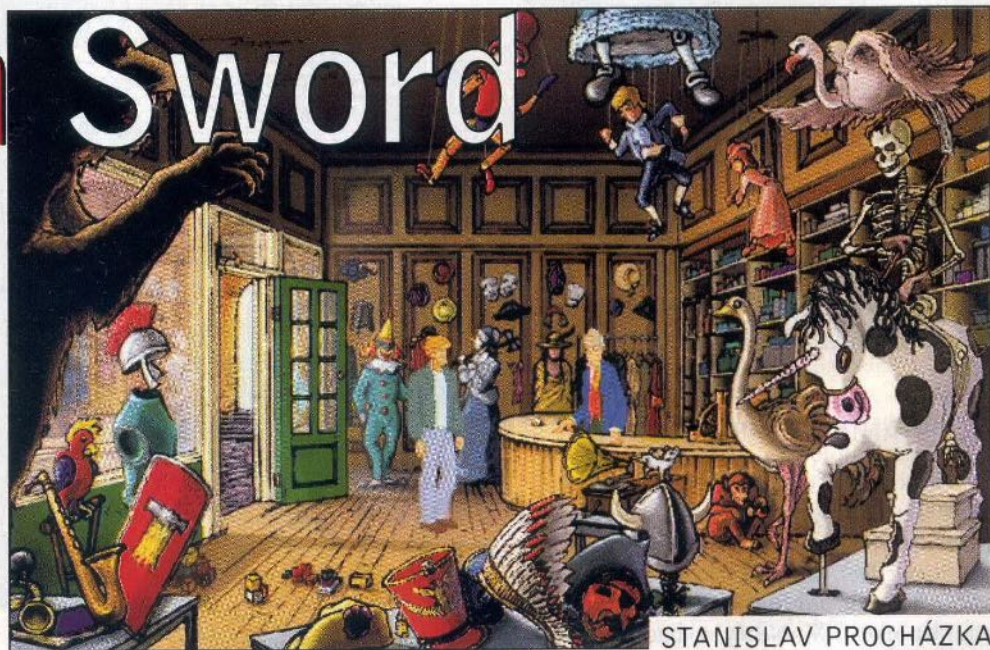
typ: adventura

žánr: detektivní

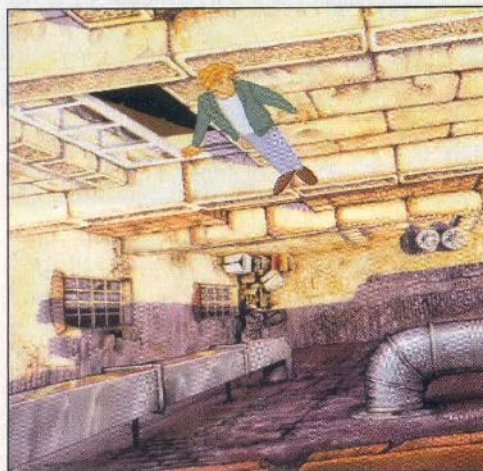
tvůrce: Revolution

distributor: Virgin

datum vydání: září 1996



STANISLAV PROCHÁZKA



Broken Sword je zatím posledním dílkem od firmy *Revolution*. Tato firma má na svědomí tituly jako *Lure of the Temptress* nebo *Beneath the Steel Sky*. V této

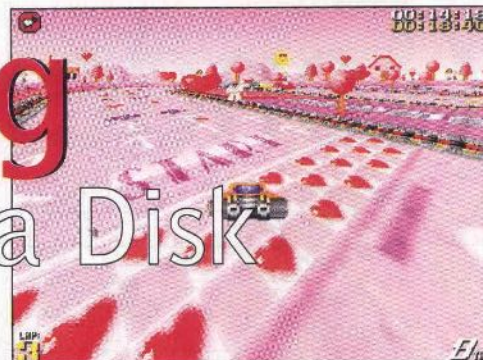
klasické adventce se vžijete do role George Stobbarda, Američana, žijícího v Paříži (kdo ví kolik je Amíků v Praze?). Stanete se náhodným svědkem odcizení jakéhosi starobylého rukopisu. Ze zdánlivě banální krádeže se vyklube pečlivě plánovaná akce skupiny fašistických megalomanů s velkými a jistě ne pozitivními plány

(teda - pro zbytek lidstva). Rukopis byl ve 14. století majetkem templářských rytířů (po *Time Gate* další hra s „templářskou“ tematikou) a i nyní se dá využít jeho síla a moc. Vaším úkolem tedy bude zabránit fašistům ve zneužití této síly pro jejich nekalé cíle. Grafika je ručně kreslená a měla by běžet hodně rychle i v SVGA rozlišení. —Amph

JOSEF KOMÁREK

XTreme Racing

Data Disk

platforma: **Amiga 1200**

typ: závody

žánr: automobily

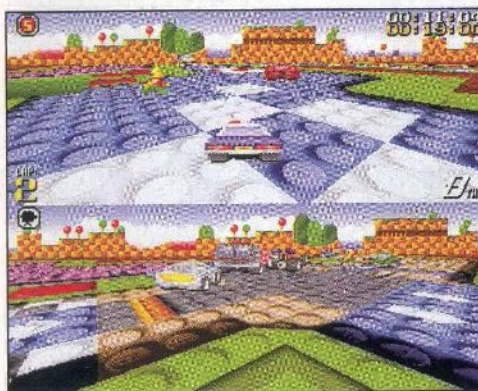
tvůrce: Silltunna Software

producent: Black Magic

distributor: Guildhall Leisure

datum vydání: teď někdy

Po tak úspěšné hře, jako *XTreme Racing* bezesporu je, nemohl nepříjít datadisk. A tak Guildhall Leisure zvěstuje, že již brzy vtrhne do vašich domovů softwarový balík, který bude obsahovat vylepšený program *XTR* se dvěma novými zbraněmi, zvyknu-



nější ovládání pro začátečníky, pětivteřinovou nezranitelnost při návratu na trať po předchozím sestřelení či utonutí, podporou čtyřjoystickového adaptéru, efektnější výbuchy etc. Huff! Dále bude součástí tohoto kompletu pět zcela totálně megastických tratí (nové peklo, poněkud normálnější než *Vulcanic Badlands*), Duploland (pro neznalé - to je to větší *Lego*), cukrovinková země plná lízátek, marcipánových srdíček a růžové barvy (božítku!) —Joe

Colony Wars 2492

PAVEL HACKER

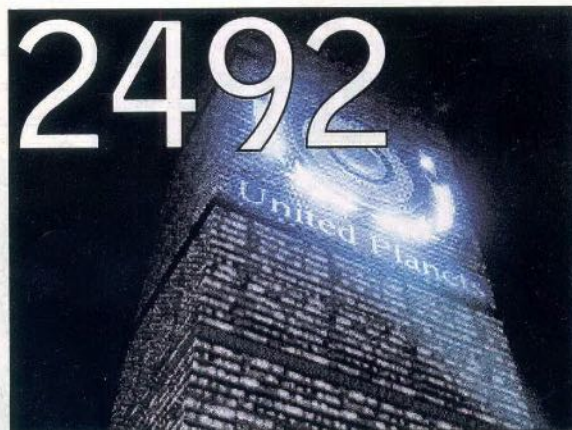
platforma: **PC**

typ: strategie

žánr: sci-fi

výrobce: Vochozka Trading

datum vydání: začátek května '96



Po úspěchu her od firmy Vochozka Trading se další, snad už s evropským standardem srovnatelné hry daly očekávat. Zlatý český ručičky (a snad i mozečky) připravují strategii *Colony Wars 2492*. Hra *Colony Wars 2492* je vůbec prvním českým produktem, jež vyjde i v Západní Evropě. Autoři slibují dokonalou propracovanost, dobrou grafiku (1024*768 v 32k barev už něco napovídá), renderované sekvence, dan-



ce-floor sound-racky a troufají si měřit se i s (citují): legendární *Dunou II*, *Command & Conquer* (no tak to snad radši ne) či *Battle Isle*. A myšlenka hry? V polovině třetího tisíci-

letí má organizace UNO problém s připojením nového zdroje (nebeského objektu) surovin. Ten problém se jmenuje - tamní obyvatelé - Droidi. No, dočkejme času jako vegetarián čočovice. —Rattle

Gender Wars

platforma: **PC-CD**

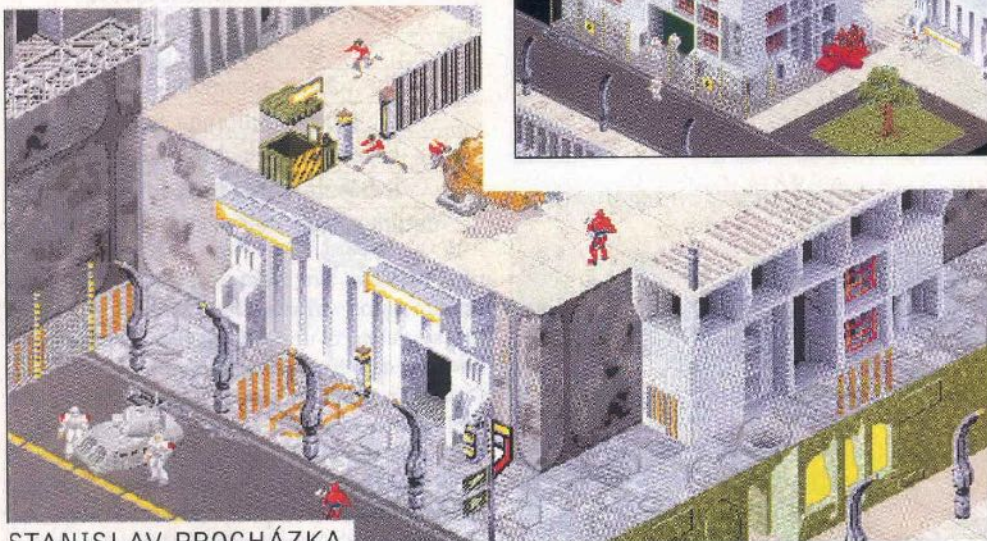
typ: akce

žánr: sci-fi

tvůrce: The 8th Day

distributor: SCI

datum vydání: jaro 1996



STANISLAV PROCHÁZKA



Už dvě století se táhnou boje mezi mužem a ženou (podle *The 8th Day*; podle všech ostatních už věky věků). Hráč si vybírá svoje oblíbené pohlaví a nastává nelstostná řež o moc a majetek. Každá homogenní skupina má své město a jedním ze základních úkolů v této hře je ubránit svoje a dobýt ostatní teritoria. Asi každý si všimne, že *Gender Wars* jsou hrou evidentně sexistickou a tudíž tedy nesprávnou. Ale vzhledem k tomu, že skupinu za kterou budete hrát si lze svobodně vybrat, tak ani feministicky založené dívky nepřijdou zkrátka. Grafika bude v SVGA a isometrickém pohledu ala *Syndicate* a množství krve a ohně je zaručeno. Mimochodem, firma *The 8th Day* stojí i za *Heimdalem I. i II.*, *Asterix 2* atd. — **Amph**

Pinball Construction Kit

platforma: **PC-CD**

typ: pinball

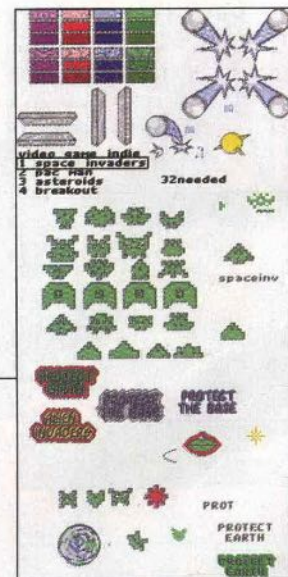
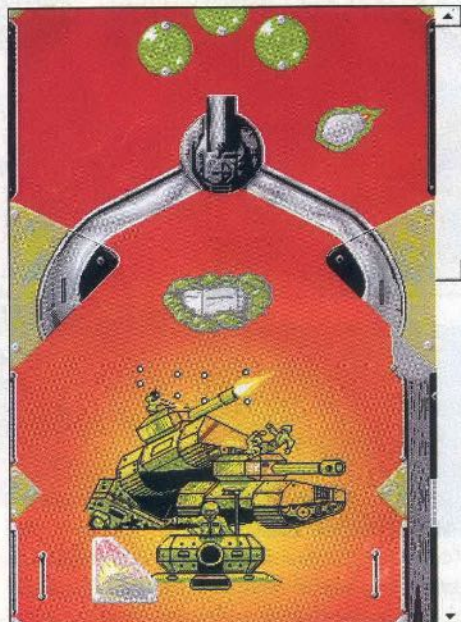
žánr: hospodská-budovatelská

distributor: 21st Century

datum vydání: léto 1996

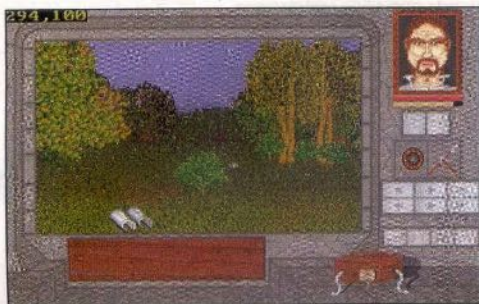
STANISLAV PROCHÁZKA

Pokud patříte stejně jako já k notorickým hráčům flipperů, ať počítačových nebo opravdových, tak vás jistě potěší další produkt od pinballových mágů z *21st Century*. A to všechno z následujícího důvodu - program, který umožňuje tvorbu vlastních flipperů, to tu asi ještě nebylo. Nicméně, otázkou zůstává jestli bude ještě někdo ochotný hrát na počítači 2D pinball a to ještě pod *Wokna*. Podklad hracího stolu si vybíráte ze škály 64 modelů, které se od sebe samozřejmě liší designem i námětem. Budou zde stoly z oblasti sci-fi, aut, fantasy... Po výběru podkladu dále dosazujete kamkoli všelijaké rampy, jet bumpers, světýlka, blikátka a další a to všechno je omezeno jen šablonami od tvůrců a vaší fantazí. Sice je možná trochu pozdě na šíření nových designů stejně jako *WADů* pro *Dooma*, ale možná se pletu. — **Amph**



Stickers





platforma: **PC**

typ: **dungeon**

žánr: **středověk**

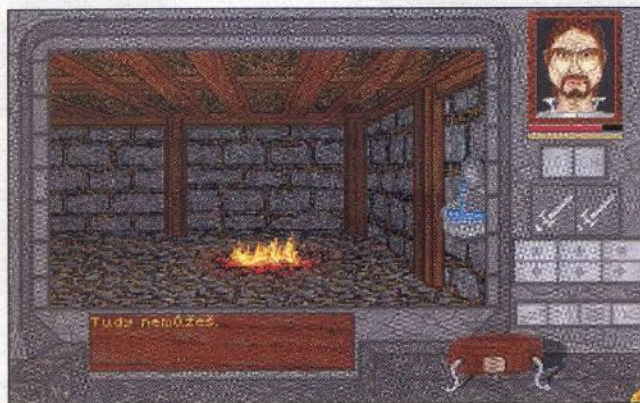
výrobce: **Vochozka Trading**

datum vydání: **duben '96**

Rytíři Grálu

PAVEL HACKER

Dalším počinem firmy Vochozka Trading je první český dungeon Rytíři Grálu. Jak správně tušíte, hráč má za úkol najít Svátý Grál a zachránit tím krále, bla bla bla. Prý nás omráčí stylové zvukové efekty, devět typů grafických prostředí, 75 NPC postav, míchání lektvarů atd., snad by tedy nemělo chybět nic, co má dobrý dungeon mít. Nezbyvá než doufat, že se tato hra prosadí vedle Areny II, což bude dosti tvrdý oříšek. A ještě jedna dobrá zpráva, tentokrát pro Amigisty: brzy se snad dočkáte nějakého Vochozkova produktu i na vaše mašinky. — **Rattle**

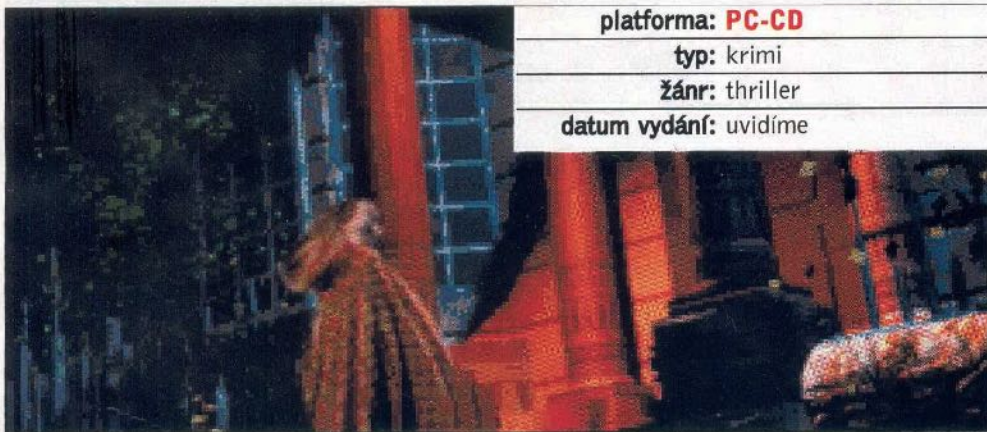


platforma: **PC-CD**

typ: **krimí**

žánr: **thriller**

datum vydání: **uvidíme**



The Ripper

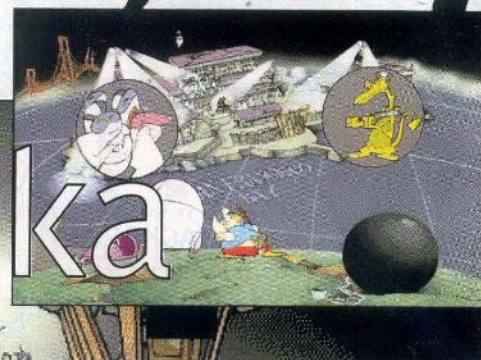
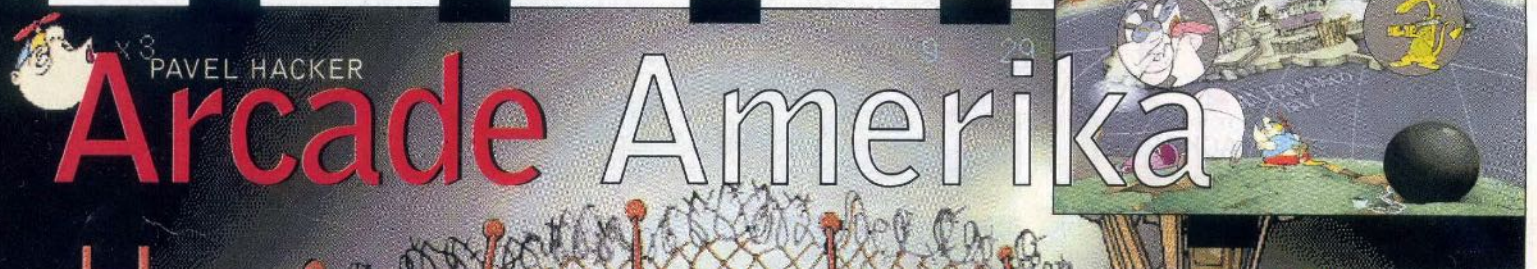
PAVEL HACKER

Jack Rozparovač - osoba to tajemná, přitažlivá tvůrce všech médií jako plíce tubery. Zlákat se nechali i hoši z Take 2 Interactive Software a tak spatřil světlo světa další z řady interaktivních kriminálních filmečků. Z nehratelného dema ovšem nepoznáte, jestli to půjde smysluplně hrát, ale snad jo, když se do toho angažovali i známí britští herci (na jména si nevzpomenu, ale tváře budou zřejmě

povědomé i vám). Demo provází dobrá hudba od Blue Oyster Cult (protože si mladý kuk), které sice neznám, ale sedí-li vám typická anglický styl, budete příjemně překvapeni. Nezbyvá než se modlit, aby nešlo o produkt, kde bylo cílem tvůrců, aby se to hýbalo, bylo to barevné a na tři cédečka. — **Rattle**



první dojmy



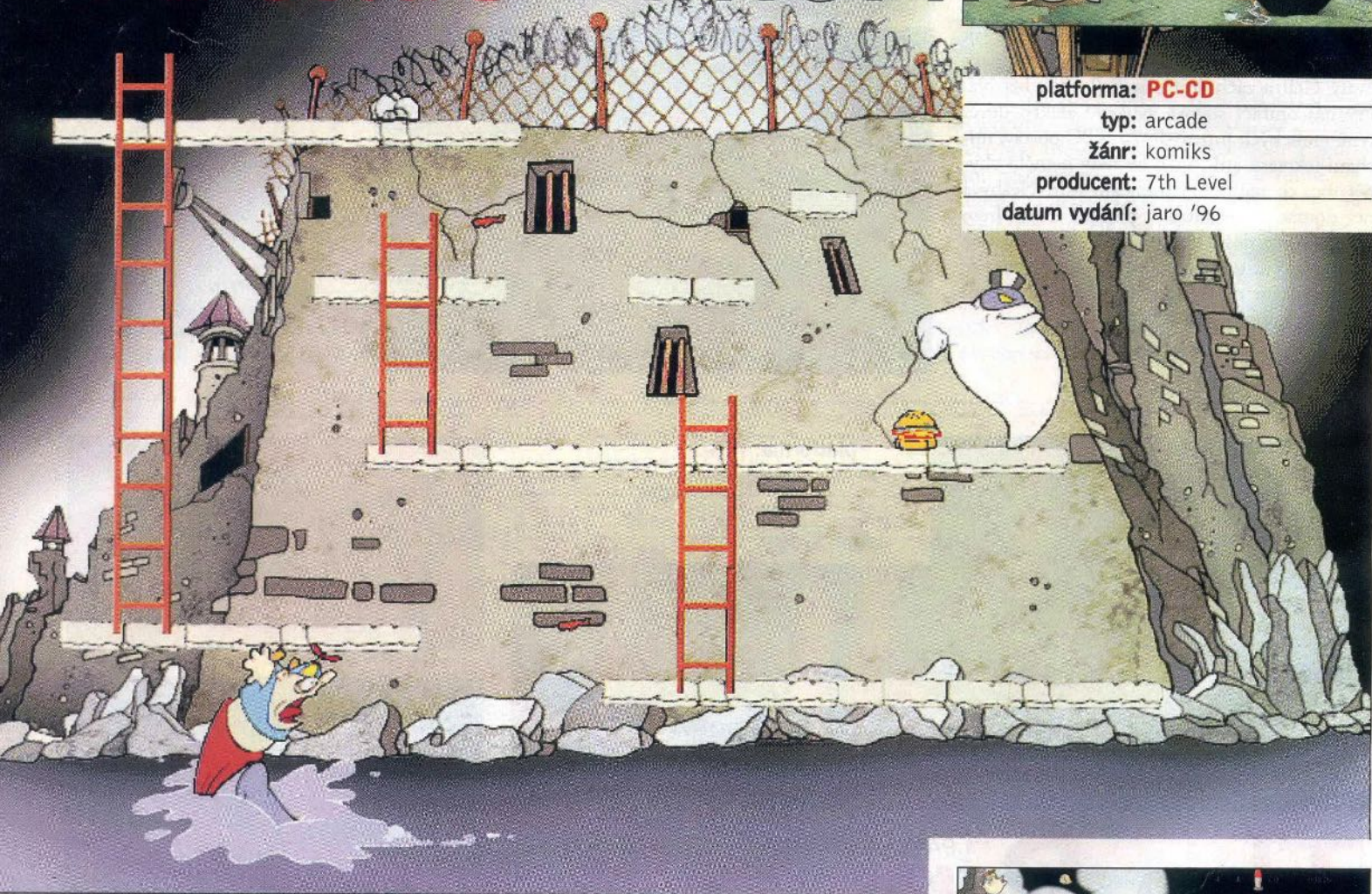
platforma: **PC-CD**

typ: arcade

žánr: komiks

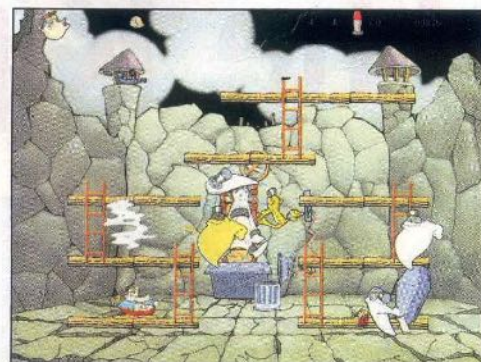
producent: 7th Level

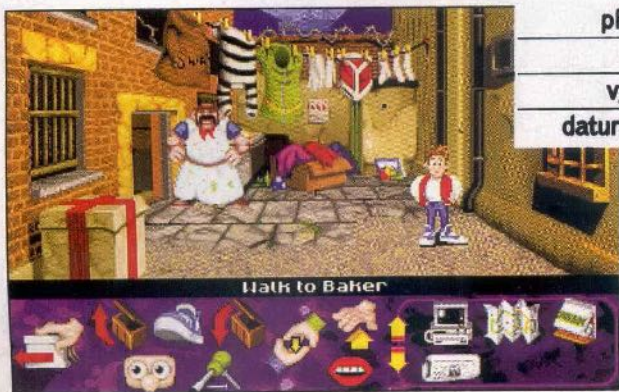
datum vydání: jaro '96



Hra *Arcade America* od firmy 7th Level se zřejmě řadí do kategorie arkád ala *Earthworm Jim*, tedy plošinovek s poněkud úletovým námětem, komiksovou grafikou a přehřelým humorem. Nutno podotknout, že není humor jako humor a tento jeho druh je dosti osobitý. Náš hlavní hrdina neustále vyvolává duchy (však vy víte jak to myslím), říhá, dloube se v nose a vystrkuje na nás... Námět je podobného ražení. Jednoho krásného rána se jakási odnož Addamsovy rodiny pokouší vzbudit našeho nespolečenského hrdinu. Po vyčerpání běžných prostředků dochází k radikálnímu řešení: obloží domeček několika tunami TNT, dynamitu apod. a škrtají sirkou.

Výbuch začínající (a zároveň končící) pyrotechniky rozhází po všech končinách USA a náš vzbudivší se hrdina se je vydává zachránit do světa duchů. Ke zdolávání překážek i likvidování ducháček máte k dispozici prak s citelně omezeným počtem střel a své objemné břicho, sloužící jako úderová plocha. Jednotlivé obrazovky jsou zpočátku jednoduché, ale pak začínají houstnout. Co se týče ozvučení, je jenom průměrné. Hudba je slušná, ale po chvíli hraní ji ani nevšímáte. Celkem vzato, bude *Arcade America* záchranou pro ty vášnivé plošinkáře, jež nevlastní Win95 a nemohou si zahrát *Earthwormu Jima*, jehož kvalita však tato hra zřejmě nedosáhne. —Rattle





platforma: **PC-CD**

typ: adventure

vydavatel: Merit Studios

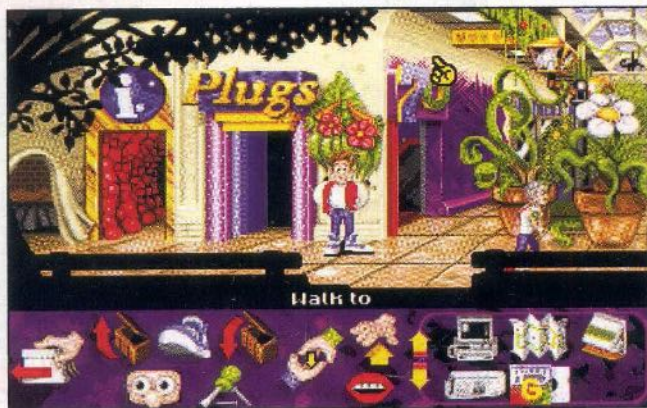
datum vydání: březen '96

Bud Tucker in Double Trouble

VLADIMÍR PONECHAL

Po několika obrázcích a nehratelném demu přichází na řadu hratelné demo. Ano, opět přichází chlapec jménem Bud, aby ukázal co dovede. Nerad se opakuji, ale připomeňme si trochu zápletku.

Profesor vynalezne zajímavý přístroj pod názvem Duotronický replikátor. Jak jsem se dozvěděl z tajných zdrojů, jedná se o přístroj, který je schopen vyvinout dokonalou kopii věci, kterou mu předložíte. Profesor však dostal chuť na dobrou pizzu, a proto zavolal svému malému kamarádovi. Můžete třikrát hádat, kdo to je. Samozřejmě Bud. Ten přijel právě v okamžiku, kdy byl záračný přístroj odcizen kníratým zloduchem Dickem. Neměl však



moc velkou šanci zabránit mu v tom, a proto váš úkol je do očí bijící.

Na první pohled je jasné o jakou hru se bude jednat. Adventura typu *Simon the Sorcerer*. Jen se podívejte na obrázky. Podobně roztomi-

lá grafika, animace a zvuky také nezaostávají. Není o čem diskutovat. Jediného nedostatku, kterého jsem si všiml je synchronizace animace a mluvy. To znamená, že postavička mele pusou a hlas zazní se zpožděním nebo úplně jinak.

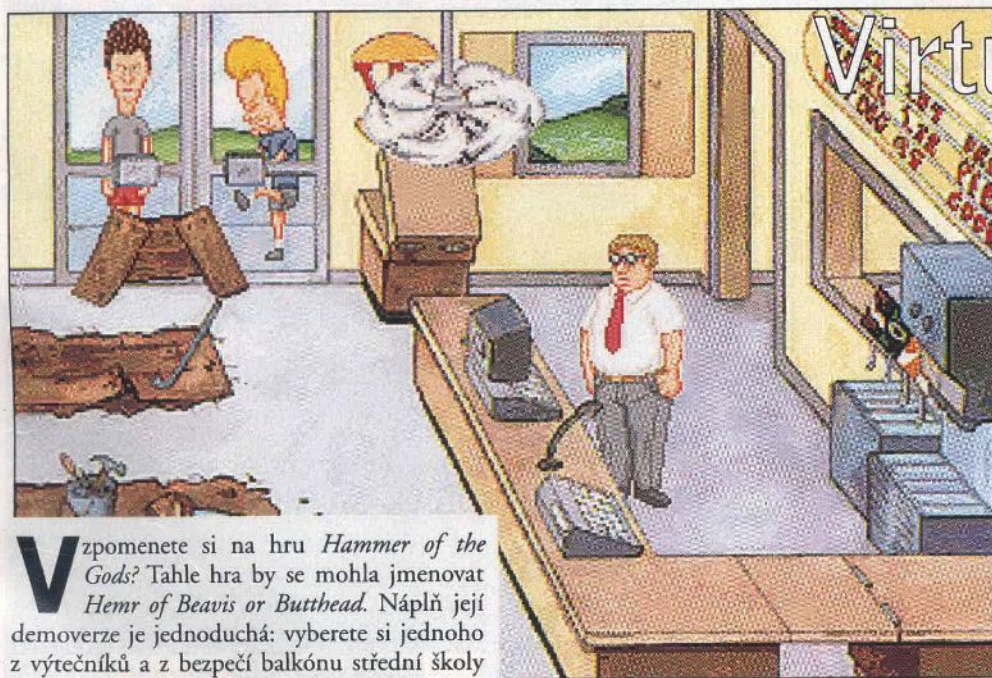
Ale na druhou stranu si toto demo zaslouží hodně vysoké hodnocení. Autoři do něj zařadili i stručnou charakteristiku všech postav, s kterými přijdete do styku, ale i obrázky z vyšších levelů.

A podle slibu, bychom si měli užít i nemálo legrace, což můžu jenom potvrdit. A proto mi nezůstává nic jiného než se těšit na ostrou verzi této zatím dobře vypadající hry. Nashlenou u *Double Trouble*. —Viapon

Beavis and Butthead

PAVEL HACKER

Virtual Stupidity



Vzpomenete si na hru *Hammer of the Gods*? Tahle hra by se mohla jmenovat *Hemr of Beavis or Butthead*. Náplň její demoverze je jednoduchá: vyberete si jednoho z výtečníků a z bezpečí balkónu střední školy obdarováváte chodce, cyklisty, automobilisty a veverky výměškou svých slinných žláz. Čím déle držíte myšátko, tím déle uslyšíte známý zvuk, o kterém se nebudu rozepisovat a tím dále též vaše munice doletí. Kromě klasických „nábojů“ máte v pozdějších levelech k dispozi-

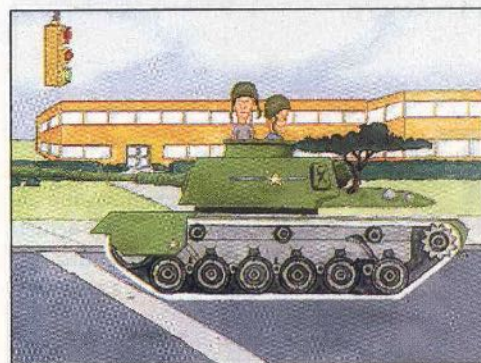
ci pár „zelených“ (já fakt nevím jak to jinak slušně nazvat), jejichž stav se vám časem doplňuje. Věřte nevěřte, ale ono je to vcelku zábavné a navíc hra nepokrytě těží z oblíbenosti seriálu, jelikož hlasy B & B propůjčili jejich tele-

platforma: **Win95-CD**

typ: trefovačka

žánr: nechutný komiks

datum vydání: jaro '96

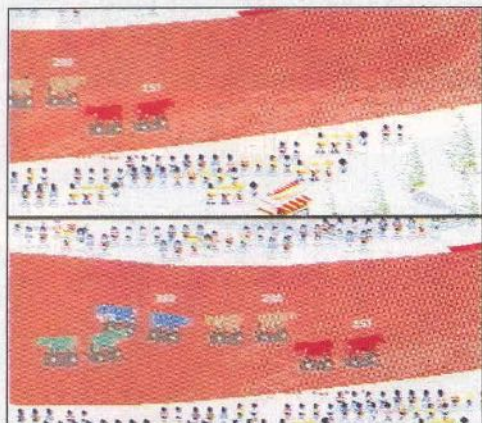


vizní dabingěři a i grafika je zcela shodná. Opravdu netuším, co se z této hry vyvine, protože simulátor plivání je asi trochu chudý námet pro hru. —Rattle

první dojem

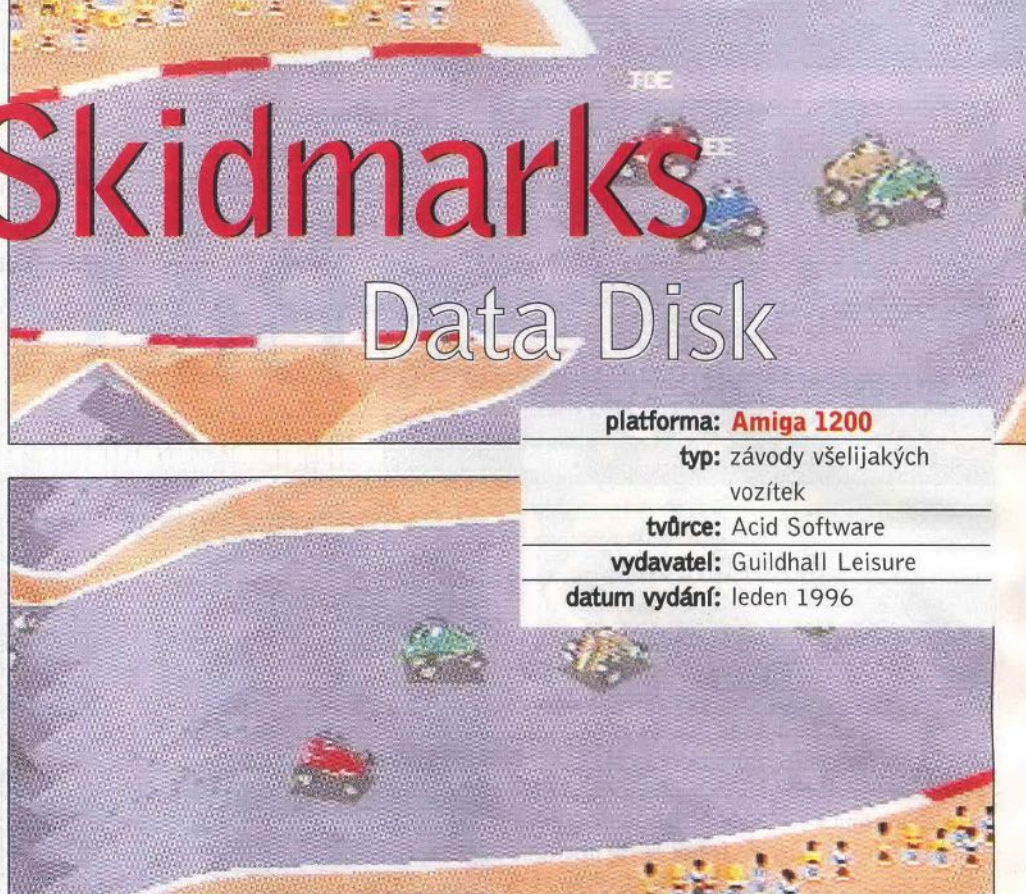
Super Skidmarks

Data Disk



JOSEF KOMÁREK

Po obrovském úspěchu výborné závodní hry *Super Skidmarks* k ní *Acid Software* vydává datadisk-pack. Ten obsahuje trackdisky 5 a 6, každý po šesti tratích, čímž získáváme dvanáct nových velice zábavných tratí. Dále tu máme upgradovanou první dis-



platforma: **Amiga 1200**

typ: závody všelijakých vozítek

tvůrce: Acid Software

vydavatel: Guildhall Leisure

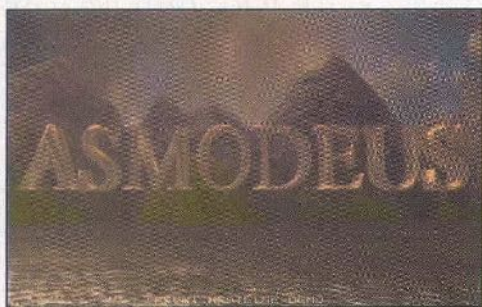
datum vydání: leden 1996

ketu, na které je vylepšený hlavní program, díky němuž nebudeme na nahrávání jednotlivých tratí a aut čekat menší časový úsek a konečně si budeme moci nainstalovat trackdisky na harddisk. Na tomto disku se také nalézá vy-

leпšený konvertor *Skidmarks <-> Imagine*, který dovoluje uživatelům tohoto programu vytvářet si vlastní vozítka. A to je vše, přátelé! Fajn. A se čtyřiapadesátkou už mi dejte pokoj!!!! —Joe

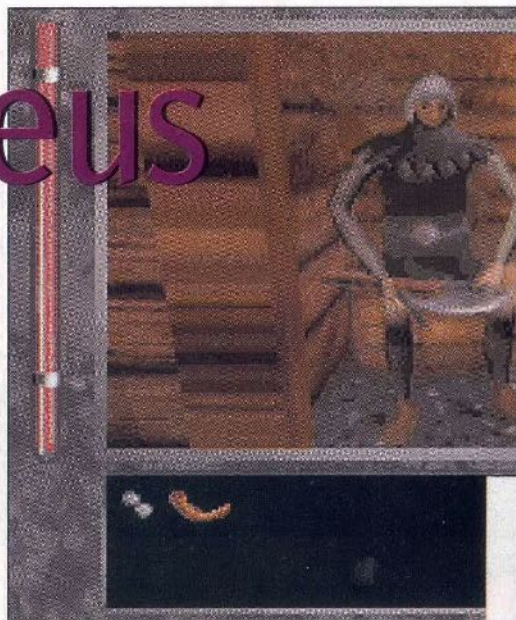
VLADIMÍR PONECHAL

Asmodeus



Před nedávnem jste měli možnost číst v *Excaliburu* recenzi na celkem dobrý produkt od českého programovacího týmu *NoSense*, *Dračí historie*. Pro ty, kteří neměli šanci tuto recenzi číst nebo dokonce tuto hru hrát - Malý dráček putuje krajinou a dělá různé neplechy, prostě řečeno hledá tatínka.

Jsem rád, že se zase vrátili. Kluci však změnili kabát. Opět vyrukovali s adventurou, ale v trochu jiných dimenzích. Tentokrát se koukáte vlastníma očima a pohybujete se po čtvercích. Musím konstatovat, že *NoSense* si dali záležet a příjemně mně překvapili. Pokud bude vypadat hra jako toto demo, máme se skutečně na co těšit.



platforma: **PC-CD**

typ: adventure

žánr: fantasy

tvůrce: No Sense

Tak se tedy nato podíváme. Příběh zatím není znám, ale v demo verzi si můžete projít maličkatou tvrz v kraji Ruthaniol. Co se dá však čekat od plné verze? To je zatím ve hvězdách nebo lépe řečeno v hlavách týmu *NoSense*. Ale jsou tady také sliby. Tak třeba 800 pohledů retušované renderované grafiky, hudba hraná na klasické nástroje, namluvené hovory, extra animace, logické hádanky...

Pokud to kluci dodrží, máme se skutečně na co těšit. Něco jsem však přeci prověřil. Grafiku, zvuky, animace. Všechny tyto položky jsou



zpracované na vysoké úrovni, ale obzvlášť se mi líbily zvuky, které jsou na tuzemskou výrobu perfektní. —Vlapon

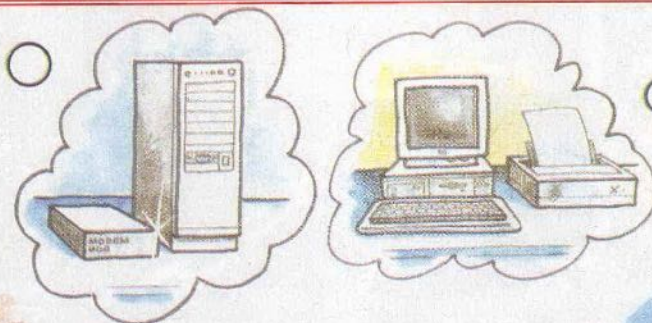
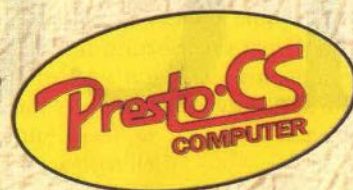
I N Z E R Á T



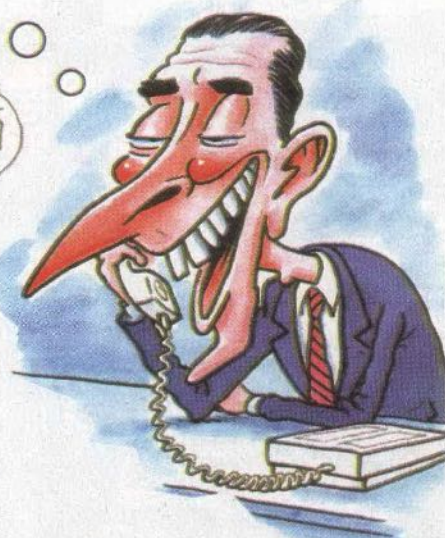
Local Infinity Computers, s.r.o.

Přemyslovská 14
Praha 3 - Vinohrady 130 00

tel.: 02/ 627 2285 - 2286
fax: 02/ 627 3107



Trpíte depresemi? Padají Vám vlasy? Slezly
Vám nehty? A to jen proto, že v dnešní
době bez počítače nic nedokážete?
A co hůř, že na to prostě nemáte?
Navštivte naši psychologickou poradnu
kde ordinujeme kúru zvanou



SPLÁTKOVÝ PRODEJ

úspěch zaručen

Garantováno Laboatoire Garnier

PC L.I.C. 486DX4/100
RAM: 4MB
HDD: 850MB
FD: 3,5"
Monitor: 14" color

MINITOWER, klávesnice a myš

Cena: 32 999,- s DPH

PC L.I.C. Pentium 75
RAM: 8MB
HDD: 850MB
FD: 3,5"
Monitor: 14" SAMTRON 428

MINITOWER, klávesnice a myš

Cena: 38 499,- s DPH

AMIGA MAGIC PACK
RAM: 2MB
HDD: -
FD: 3,5"
Monitor: -

Cena: 38 499,- s DPH

Jestliže **někdo** tvrdí, že je
lepší než

AMIGA
č. 2 INSIDER
cena 20,- Kč

tak **lže...**

vychází 10. února 1996

Už **máte** nejen časopis

AMIGA
č. 3 INSIDER
cena 20,- Kč

ale i novou **BBS** nonstop

na **627-57-74**

Proč se dnes nepojedete k našemu zastávkovému telefonu
a řeknete: **rukojef???** # 3 718 #
Data na straně 31

vychází 21. března 1996

SKEPTICI TVRDILI - NEVYJDOU !

A MY ?

VYŠLI

A BUDEM!

recenze



platforma: **PC-CD**

minimum: 486/66, 8MB RAM,
SVGA, ds CD

doporučeno: Pentium 90,
16 MB RAM SVGA(VLB) qs CD

žánr: letadla + film

typ: letecký simulátor

tvůrce: Spectrum Holobyte

distributor: Microprose

datum vydání: únor '96

Jistě jste si všimli názvu hry a hned našli v hodnotící tabulce, v kolonce „proti“ slovo příběh, což jak se zdá nejde dohromady. Hned uvidíte. Samotný *Top Gun*, když uvážíme, že je starý už 10 let, zase nebyl tak úplně špatný film a tedy kopie příběhu v počítačové hře by nemusela vypadat zle. Z filmem však souvisí snad jen postava Jamese Tolkana - velitele letadlové lodi, který se ocitá zároveň i jako předák v *Top Gunu* a samotná letadla. Dějem jsou navrstvené mise, mezi kterými se právě James Tolkán - topgunově řečený Hondo - mihne, aby vám osvětlil co je to za misi

a kam letět. Po skončení mise je zhodnocení a zase znova. Prvních 9 misí je v tréninkových a cíle jsou F-5 Tiger II s instruktory, ale pak je to konflikt na Kubě a v Koreji a už to jede. Celkově se scénář vůbec nemění, a kvalita samotných videí rapidně klesá. Trochu mne vyvedlo z omylu hned první video (a vás zajisté také vyvede) - žádný filmový koncert Toma Cruise a Kelly McGillis se konat nebude. Těší mne to a zároveň mrzí.

TOP GUN? Jistě všichni alespoň tušíte, co je to *Top Gun* a proč byl vytvořen a jak a proč. O letadlech určitě také něco víte, ale jen připomenutí, že v tomto simulátoru si zalétáte jen na F14-Tomcat. Tedy jako ve filmu. Ted by mělo následovat moře technických údajů o letadle F-14, ale nebude. Ani o ostatních. Důvod je jednoduchý - prý je to nudné.

LETÍME. Hned na začátku hry je takové podivné video - sestříhaný film. A každý, kdo



Top Gun (film) viděl bude pravděpodobně tušit, o co jako jde. Nezasvěcený však ani trochu - změt střihů a řečí zvyšují sice dramatickост celého videa, avšak celkově je to zmatek.

Tak jako téměř v každém dnešním simulátoru si zalétáte jednotlivé mise, nebo celou kampaň, v tomto případě hru. O průběhu a uspořádání misí ve hře jsem se už zmínil. Samotný let je však něco jiného a zde musím vyzvednout *Spectrum Holobyte* jak nejvíce to jde. Let vás prostě vtáhne. A pokud vám ne-



vadí, že pod letadlem se nezrcadlí fotky a super bicolorové vystínované hory a města pak je to hra pro vás. S letadlem lze dělat snad úplně všechno. A vy to dokonce vše vidíte. K tomu vám poslouží systém PIP (Picture in Picture), kde si prohlédnete všechny objekty, které souvisí s vaším letem. Objekty lze různě otáčet a přibližovat a pokud používáte joystick, jednoduše otáčíte letadlo v okénku kurzorovými klávesami.

EXPERTI A NOVICOVÉ. Nyní něco k obtížnosti. V této hře už nestačí zapnout autopilota a příhodně chvíli vystřelit. Tyto doby jsou již pryč. A zvolíte-li si piloty-experty, pak jen nevěřícně kroutíte hlavou. Slyšel jsem různé názory na hry typu „střílej po nápisích“ nebo něco je na radu, tak vystřel, trefa a protivník je ani neviděl. Ale tak už to je a v tomto druhu simulátorů to jinak nebude. Jakmile má protivník pod křídlem raketu, rozhodně asi nepočká až přiletím abych se



potěšil obrázkem a detaily, v kterých je jeho letadlo vyvedeno. Kdo s tím nesouhlasí, prosím. Je mnoho jiných simulátorů. Zvyknete



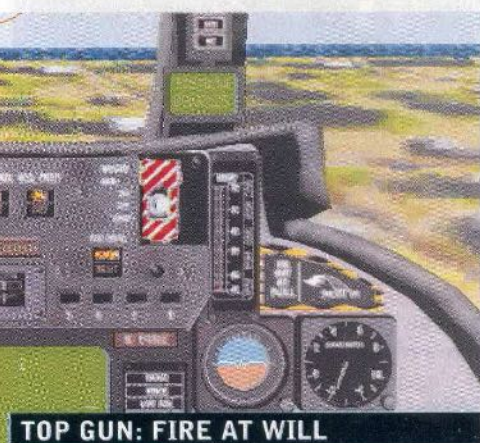
si na to v počátečních misích, kde je kladen důraz na vzdušný souboj s kanónem, který je mnohem záživnější než někoho zaměřit na 70 mil (AM54- Phoenix) vystřelit a nechat ho být. Ale při skutečných misích už nejde o skóre do tabulky nejlepších střelců a tak se hraje především na rakety. Při větší obtížnosti se každá vystřelená raketa nerovná jistému zásahu a větší vzdálenosti už vůbec. A počet raket také není neomezený, proto na samotný vzdušný souboj s kanónem také někdy dojde.

V počátečních misích si to s F-14 většinou rozdáte jen maximálně s MIG-23, takže nic moc. Až ale narazíte na SU-27 nebo na MIG-29 a vyjdete z boje jako vítěz i při největší obtížnosti, pak je to teprve hra.

PROSTŘEDÍ A VŮBEC. Prostředí je rozmanité a vy si rychle zvyknete na přistávání na letadlové lodi nebo na suchu. Hra je občas provedena do úplných detailů, např. po startu z letadlové lodi se ochranné bariéry auto-

matically zaklopí. Celý proces můžete sledovat přes externí pohledy nebo přes již zmíněný PIP. V externích pohledech můžete provádět stejné akce jako u PIP (rotace, zoom). Jediné co narušuje celkově čistý dojem je grafika krajiny, která je i na největší stupeň opravdu hrozná. V mém případě byla téměř vždy vypnutá, protože mě prostě při letu nezajímá co je na zemi. Ale to je věc čistě individuální. Při vypnuté zemi se však hra samozřejmě zrychlí a let je plynulejší.

NÁROKY. Majitelé Pentii jistě potěší, že si při hře nebudou muset vypínat detaily, ale



TOP GUN: FIRE AT WILL

79 grafika: 76
zvuk: 85
hudba: 87
animace: 75

testováno na: AMD486 DX/120,
16 MB RAM, SVGA(PCI), qs CD

pro: realistický let **proti:** příběh, grafika krajiny, náročnost na hardware

speciality: možnost hrát po síti v týmech
Top Gun: Fire at Will je jen shoda jmen se známým filmem. To ale nic nemění na tom, že je to kvalitní simulátor.

pro ty druhé je jediná možná volba - off. A pro odchovance Falconů z Amigy i předšlých výtvarů Spectrum Holobyte na PC je snad jen důležitější let než obrázky na zemi. To nic nemění na tom, že *Top Gun: Fire at Will* je samotným letem opravdu povedený a buďte si jisti, že s radostí poletíte znova a znova. To ostatní, děj a video, můžete v nejhorším případě přejít se zavřenýma očima. —TJoker

Chronomaster

MAREK RŮŽIČKA

Poznejte vesmír opět trochu jinak!

platforma: **PC-CD**

doporučeno: PC 486, 8 MB RAM,
ts CD, 35 MB HD

minimum: PC 486, 8 MB RAM,
ds CD, 5 MB HD

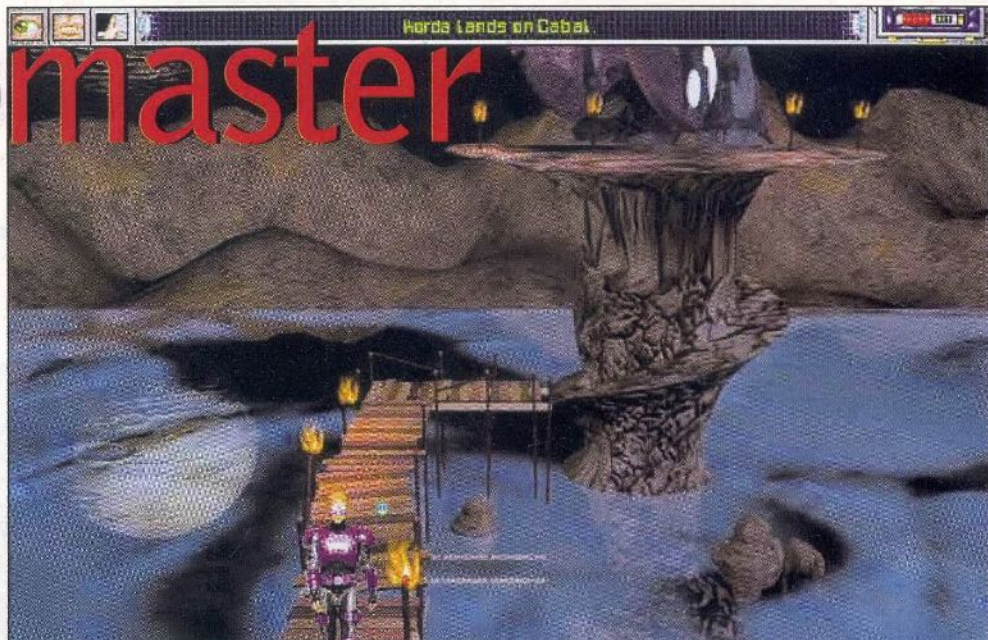
typ: adventure

žánr: sci-fi

tvůrce: Dreamforge

producent: U.S.GOLD

datum vydání: únor 1996



ZASTAVTE ČAS! Představte si, že by se z ničeho nic zastavil čas. Svět by strnul v nehybné póze a nastalo by absolutní ticho. Listy stromů by přestaly šumět, ztratil by se ruch z ulic, prostě všechno by uvízlo v časové smyčce a nemohlo by z ní ven. Všechno, až na jednu věc, na vás. Mohli byste dělat cokoli, aniž by vás někdo přistihnul nebo vás sledoval. Nenáviděnému sousedovi byste vypustili pneumatiky u auta, vykradli byste nejbližší banku a obchod z počítačovými hrami a nic by vás nemohlo zastavit či potrestat. Zní to opravdu pěkně, ale je to bohužel jen představa.

Ovšem pokud se bude svět ubírat stejným směrem jako tomu je ve hře *Chronomaster*, užijeme si stojícího času až běda.

IZOLOVANÝ VESMÍR. Dnes se mezi největší přepychy může počítat například vlastnictví soukromého ostrůvku s palácem a vším na co si vzpomeneme. Ovšem v budoucnu byste se s takovým „chabým“ majetkem řadili pouze na dno druhé ligy zbohatlíků. Dostat se mezi opravdovou elitu, na to už bude potřeba sehnat sakramentský balík peněz a nechat si za něj zbudovat izolovaný vesmír. Takové místočko, které vám připraví speciální architekti zcela podle vašich představ. Slovo ZCELA je na pravém místě, protože si rozhodnete opravdu všechno. Jestli si nevíte rady, jak rozmístit nábytek ve vašem pokoji, případně jaký koberec by byl nejvhodnější, máte nesmírné štěstí, že jste se nenarodili ve vzdálené budoucnosti.

Tam se budou potýkat s problémy typu kolik planet by ten či onen vesmír měl obsahovat nebo jaké fyzikální zákony by byly na vybrané planetě ideální.

A co že má společného stojící čas s izolovaným vesmírem? Celé to začíná u machra-architekta, kterého vyhledá některý ze zbohatlíků a předá mu své představy a pořádnou sumu peněz. Machr-architekt všechno prazvláštním způsobem zakóduje do tzv. „Klíče světa“, který určuje vzhled a vlastnosti nově vzniklého izolovaného vesmíru. Klíč světa je součástí tohoto vesmíru a schopní jedinci ho můžou vyhledat a přenastavit. A tak se dostáváme ke stojícímu času. Může se totiž najít schopný jedinec (machr-architekt-svine), který klíč světa opravdu vyhledá a nastaví ho tak, aby se v dotčeném izolovaném vesmíru zastavil čas. Všechno se zarazí, zatím co on bezpečně prchne neznámo kam pomocí zařízení, které umožňuje běh času pouze v prostoru okolo něho.

MACHR-ARCHITEKT : MILO. Hlavním předpokladem pro vytvoření izolovaného vesmíru jsou peníze. Ale, kde je vzít? Tuto otázku si kladlo i sedm vcelku bohatých osob. Brzy našli odpověď. Stačilo postavit vesmírnou flotilu, vyhledat planetu s kvalitním nerostným složením, tuto planetu rozstřílet na cucky a za nerosty si pořídit sedm izolovaných vesmírů. Ovšem byl v tom jeden háček. Ona obětovaná planeta byla již kolonizovaná a obyvatelům se počínání veřelců pochopitelně vůbec nelíbilo.

Přesto měli smůlu. Všichni, až na dvě osoby, zemřeli. Přežila pouze jedna žena a její vnuk, Milo. Milo posléze prošel podrobným výcvikem, aby byl připraven pomstít svůj zničený národ. A nebude to pomsta ledajaká. Jeho cílem je vyhledání sedmi klíčů od sedmi izolova-



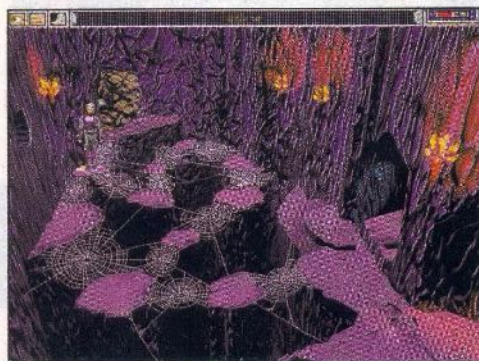
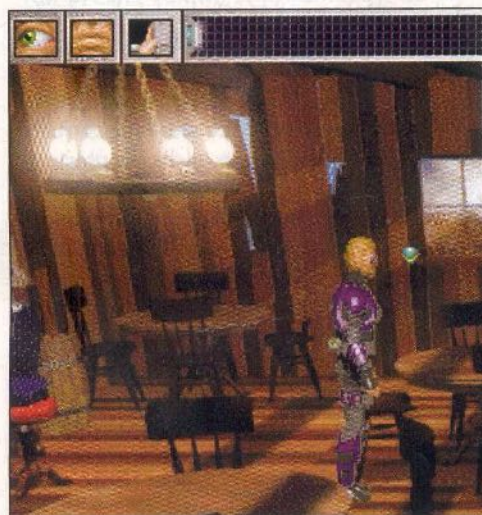
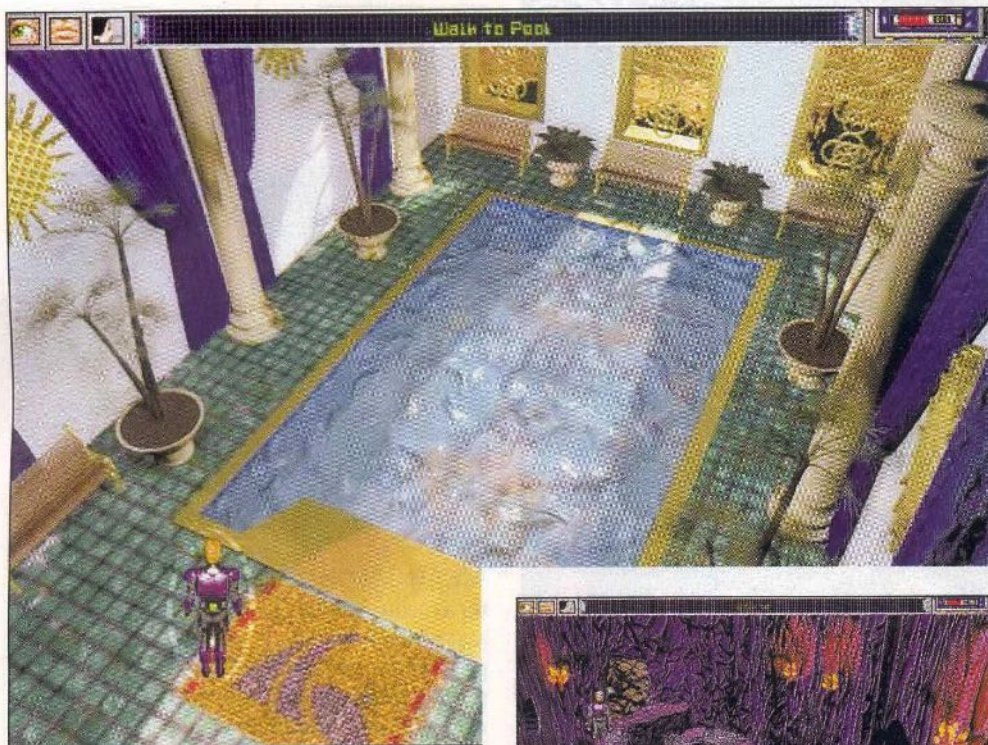
ných světů jeho nepřátel a jejich přenastavení tak, aby se ve všech těchto světech zastavil čas.

MACHR-ARCHITEKT : RENE KORDA.

Rene Korda je vysloužilý designer izolovaných vesmírů. Není divu, že je překvapen, když je mu v průběhu penze nabídnuta práce neobvyklého charakteru, a to znovuzavedení běhu času ve dvou izolovaných vesmírech a zjištění pachatele, který tam čas zastavil. Korda je sice ve svém oboru jeden z nejlepších, přesto mu jeho úkol dá pořádně zabrat. Po osvobození obou vesmírů se navíc dozví, kde se má dotčený pachatel nacházet a směle za ním vyrazí.

MACHR-ARCHITEKT : RENE KORDA + MILO.

Korda začne po svém protivníkovi intenzivně pátrat a brzy zjistí, že i další vesmír, ve kterém se právě nachází, má být zastaven. Oba, Rene Korda a pachatel (samozřejmě Milo), se setkají až u samotného klíče světa. Korda vyslechně Milův příběh a rozhodne se přidat na stranu pomsty. Společně se vydají dokonat započaté dílo.



CHRONOMASTER - HRA PLNÁ ZVUČNÝCH JMEN.

Tímto vyčerpávajícím úvodem jsem se vám snažil přiblížit prostředí, děj i hlavní aktéry hry *Chronomaster*. Pokud vám to přišlo trochu zmatené, nic se neděje. Za tím vším totiž stojí spisovatel s velkým S, samotný pan *Roger Zelazny*, který je hlavním tvůrcem dějové stránky hry a jehož většina děl oplývá originálními světy a spletitými příběhy. Bohužel *Roger Zelazny* během tvorby *Chronomasteru* zemřel. Hra je věnována jeho památce a musím

přiznat, že se *Zelazny* v hrobě naštěstí obracet nemusí. Je pravda, že prostředí a příběh jsou stěžejní částí hry, ale ani v ostatních směrech *Chronomaster* nepokulhá.

Kromě *Rogera Zelazneho* byli do hry angažováni další profesionálové ve svém oboru. Mám na mysli herce, kteří propůjčili své hlasy postá-

vám ve hře. Jakmile uchopíte krabici s *Chronomasterem*, utkví vaše oči na fotografii *Brenta Spinera*, kterého jistě většina z vás zná z filmu *Star Trek: The Next Generation*, kde ztvárnil roli robota *Data*. Jako další se nám představí *Ron Perlman* a *Lolita Davidovitch*.

CHRONOMASTER - HRA JAKO TAKOVÁ.

Chronomaster je v podstatě klasická adventura, kde si v roli *Rene Kordy* budete tak trochu hrát s časem. Táhle ho necháte běžet, táhle zase ne atd. Největší dějový zvrat nastane, až se spojíte se svým bývalým žákem *Milem* proti sedmici záporňáků, ale to už jsem nastínil v úvodu.

Nyní je ještě třeba objasnit princip zastavení, případně rozběhnutí času v konkrétním izolovaném vesmíru. Na vybrané planetě je třeba nejprve vyhledat magnetický pól, na něj umístit rezonanční detektor a díky němu zjistit polohu klíče světa. Dále pak musíte klíč vyhledat a přenastavit ho. Když si nyní představíte, že skoro celá hra se skládá právě z této činnosti, pravděpodobně si myslíte, že je *Chronomaster* pěkná nuda. Opak je pravdou.

Jelikož jsou izolované vesmíry dílem lidské mysli, setkáte se s těmi nejneuvěřitelnějšími místy a lidmi. Jen tak pro ukázkou, potkáte se se skupinou hladových džinů, získáte flétnu, která vás promění v hada, navštívíte pyramidu plnou hazardních her, zahrajete si poker se zombiemi, budete cestovat pomocí tornáda, zastřílíte si z raketového děla, mám ještě pokračovat? A přestože to vypadá, že tyto věci



CHRONOMASTER

80

grafika: 85
animace: 80
hudba: 70
zvuk: 80

testováno na: PC Pentium, 8 MB RAM, ts CD

pro: Spletitý příběh a myšlenka vzhledu budoucího vesmíru **proti:** „hluchá místa“, občasné padání do DOSu

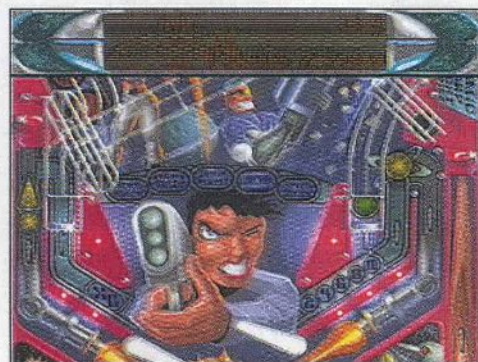
Chronomaster je hra postavená zejména na výborném příběhu z pera slavného Rogera Zelazneho.

spolu vůbec nesouvisí, tak tam všechny opravdu patří a dávají smysl.

CHRONOMASTER - ZPRACOVÁNÍ. Současný trend 3D grafiky se odrazil i v *Chronomasteru*, a tak se opět budete pohybovat po vyrenderovaných lokacích, typických pro sci-fi žánr. Ke grafice není opravdu co dodávat, stačí se podívat na několik obrázků a hned vám bude jasné, o co půjde. Hudba je velmi zvláštní. Pominu-li intro, kde uslyšíte působivou a výraznou skladbu, veškerý doprovod se skládá z nenápadných melodií, které nebudete příliš brát na vědomí. Velká škoda je, že v některých částech jsou doslova „hluchá místa“, žádná hudba, žádné zvuky, prostě vůbec nic, a to zrovna nepotěší.

CHRONOMASTER - THE END. Jestli jste příznivci sci-fi nebo dokonce přímo *Rogera Zelazneho*, pak je *Chronomaster* pro vás tou pravou volbou. Už dlouho jsem nehrál hru, kde člověku trvá tak dlouho, než zjistí o co vlastně přesně jde, a proto bych *Chronomastera* doporučil i všem ostatním hráčům, aby mohli také pozvolna pronikat do prazvláštních vesmírů s prazvláštními zákonitostmi a zároveň utčili památku zesnulého *Rogera Zelazneho*. —**Marek**

Vezměte si k ruce minulé číslo *Excaliburu* a srovnajte screenshoty z „*Night of the Demons*“ s reklamními obrázky uveřejněnými u mého článku „v přípravě“. Docela velký rozdíl, ne?



MEAN MACHINES. Otočíte klíčkem, motor trochu zaškytá, naskočí, zařadíte jedničku a vyrazíte kupředu. První stůl je určen všem příznivcům rychlých kol a silných aut. Nyní se sluší předeslat, že jednotlivé pulty ve *Slamtiltu* nedisponují, podobně jako *Illusions*, pouze obyčejným pinkáním, ale nutí vás plnit rozličné úkoly. Jak by se vám líbilo zajezdit si ve formuli 1, v kabině monster trucku se prohánět po střechách sériových limuzín, či se svým Audi vydat na *Liquid Rally*?

Všechno se sice odehrává pouze na dotyčném stole, ale nejen tam - všechny akce jsou doprovázeny skvělými animacemi na skóre-pruhu, které mohou klidně čelit těm z *Pro-Pinballu: The Web*. Hudba je zde výborná, k závodům se skvěle hodící, ale jako bych už něco podobného někdy slyšel? Že by v *Extreme Sports*?

THE PIRATE. Piráti se v hojném počtu začali vyskytovat spolu s objevem nových zemí a rozvojem námořního obchodu. Náplň úkolů spojených s tímto stolem se sama nabízí: námořní bitvy, rabování lodí bohatých obchodníků, dobývání nových území pro Vaše Veličstvo, souboj s nelítostnými přírodními živly, nebo taky dobrodružství se žraloky, kajmany a lidojedy.

Muzika je námětově zajímavá, nic jiného bych od historického filmu z pirátského prostředí asi nečekal.

ACE OF SPACE. Jednoznačně nejlepší pult této hry je zasazen do Hvězdných válek George Lucase. Zažijete tu mnoho vetřelecko-kosmických dobrodružství, nejatraktivnější je asi oddíl „Hvězdné války“. V roli Lukea Skywalkerera v čele rebelské letky provedete útok na Hvězdu smrti a nakonec si zabojujete i se samotným Darth Vaderem. Zatímco se pokoušíte Lukeovi nastřílet co nejvíce útočných bodů, je přímý přenos souboje Luka a Vadera promítán na skóre-pruh. Zde si autoři na příznivce této vesmírné sagy připravili drsný fórek. Když se vám podaří Skywalkerovu sílu zvětšit na několikánásobek původní hodnoty, Luke odhodí meč a svého otce v poklidu zastřelí. Rychlé a účelné, což?

Slamtilt

Mé zlaté Pinball Illusions, kde jste? Proč už jste stříbrné?

u mě dopadal jejich *Pinball Mania* (Ex.52, 28 %). Proto jsem doufal, že to D. I. jen tak nenechají a *Spidersoft* za tuto příšernou hru potrestají svým dalším vynikajícím pinballem. A teď, když už to vypadalo, že se D. I. skutečně vrátili a s nimi přišel zákon, zjistil jsem, že všechno je jinak.

Z PRACHU VELKOMĚSTA NA HVĚZDNÉ NEBE. Tak by se dala charakterizovat dosavadní kariéra týmu, který je za tuhle hru odpovědný. Tihle týpci si říkají *Liquid Dezin* a jako výborný zdroj peněz do své pokladny si je vyhlédla (jak jinak) distribuční společnost *21st Century Entertainment*, která i přes snažení konkurentů stále zastává dominantní postavení na trhu s počítačovými flippery.

Liquid Dezin pracuje už od roku 1994, ale teprve nyní se dostávají na scénu komerčních her. Krabice od *Slamtiltu* váží přesně půl kila, což je způsobeno přítomností pěkného podrobného 130 stránkového manuálu (z čehož šestadvacet stran tvoří poznámkový blok) a pěti disket. Hra jde samozřejmě nainstalovat na harddisk, ale nemajitelé této periferie se nemusejí obávat diskžokejového kurzu, neboť se hra i z disket nahrává velice rychle. Druhou až pátou disketu okupují jednotlivé stoly, na první je docela solidně vyvedené intro. Z toho vyplývá, že ve *Slamtiltu* najdeme čtyři následující stoly:



Před čtyřmi roky rozpoutala firma *Digital Illusions* pinballovou mánii svými *Pinball Dreams*, po nichž vydala *Pinball Fantasies* a nevěřící loni dodělala titulem *Pinball Illusions*. Po celou dobu ji stíhala dílnička s názvem *Spidersoft*, ale o jejich úspěších by se dalo polemizovat. Sami jste viděli, jak

platforma: **Amiga 1200**

doporučeno: A1200,
4 MB RAM, HDD

minimum: Amiga 1200,
2 MB RAM

typ: simulace

žánr: pinball

počet hráčů: 1 - 8

producent: Liquid Dezin

vydavatel: 21st Century Ent.

datum vydání: minulý týden



SLAMTILT

93

grafika: 89
animace: 92
hudba: 88
zvuk: 91

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

pro: výborné zpracování, atmosféra **proti:** ne, myslím, že se tomu skutečně nedá nic vytknout

Tak přesně takhle si představuji dokonalý 2D pinball!

NIGHT OF THE DEMONS. Maximální skóre nasazené autory hry (pouhých 500 milionů) napovídá, že tento stůl nebude rozhodně nelehčím. Jak už je zvykem, jako poslední v řadě zůstává hororová tematika. Postavy z filmů předních režisérů vás obklopují a chtějí si dát váš mozek k večeři. Takže budete unikat vlkodlakům, zombíkům, krvelačným upírům a netopýrům, otevírat hrobky za účelem získání pokladu, a dokonce si s jedním umrlcem zahrajete hru zvanou „mozkořáčky“, jejíž pravidla se řídí heslem: „No Brain - No Pain. Search For The Brain!“ Výborné pro ty, kteří se rádi bojí.

PROČ JE SLAMTILT NEJLEPŠÍ? Hra obsahuje čtyři stoly až po okraj nabitě zábavou, která vyplývá z desítek nejrůznějších úkolů. Velkou řadu z nich plníte přímo na k dokonalosti dovedenému skóre-pruhu, např. závody F1, skoky s autem přes bariéry a propasti, sestřelování vlkodlaků, průlet hvězdou smrti, útok na nepřátelskou loď a další, mnohé odehrávající se přímo na stole jsou mutliballové (až se čtyřmi míčky najednou!). Soundtrack je ke *Slamtiltu* poměrně dobrý, i když hudby nedosahují takových kvalit jako v *Pinball Illusions*. Grafika stolů je výborná, plně využívá AGA-chipsetu, jednotlivé stoly mají vynikající design. Kulička sice nevypadá tak nádherně kovově, zato se v ní perfektně odráží světlo. Doprovodné zvuky jsou tak autentické, že si připadáte jako v pinballové herně. Zpočátku se na *Slamtilt* možná budete dívat poněkud nedůvěřivě (stejně jako já), ale po pár hodinách hraní zjistíte, že je to přesně to pravé pinballové. Tahle hra je vážně vynikající a firma *21st Century Entertainment* složila svůj reparát na výbornou. —Joe

P.S.: V *Ace of Space* jsem nastřílel 1 281 935 440 bodů. Kdopak mě překoná?

ALL STAR

velkoobchod a maloobchod

výpočetní technika

Prodejna: Šumavská 19, Praha

tel. 02/256 201, 253 70

fax: 02/254 22

SIMM MODULY

1MB x 9, 70 ns, plná parita.....	1190,-
1MB x 8.....	1090,-
4MB 72 pin.....	3990,-
8MB 72 pin.....	7990,-
Výměna SIMM 4ks 1MB za 1ks 4MB/72 pin.....	650,-

PEVNÉ DISKY

540 MB.....	6390,-
850 MB.....	7590,-
1 GB.....	8784,-
1,2 GB.....	9480,-

CD-ROM MECHANIKY

CD-ROM 2x Speed.....	2990,-
CD-ROM 4x Speed.....	4990,-
CD-ROM 5x Speed.....	5990,-
CD-ROM 6x Speed.....	6990,-

MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA

**Chcete mít doma profesionální počítač?
Chcete počítač, který nezestárne?
Proč ne!**

Processor PENTIUM 133
Intel Triton, 256 KB cache
Pevný disk 850 MB
8 MB RAM
CD-ROM 5x Speed
Sound 16
64-bit grafická karta 1MB
barevný 14" SVGA monitor
mys
klávesnice
provedení minitower

49999,-

ZVUKOVÉ KARTY

16 bit, SB PRO kompatibilní.....	1990,-
SoundBlaster 16.....	3400,-
SoundBlaster AWE 32.....	5890,-

MODEMY

FAX Modem 14400, Voice.....	3490,-
FAX Modem 28800.....	5490,-
US Robotics 14400 int.....	6495,-
US Robotics 14400 ext.....	7127,-
US Robotics 28800 int.....	9999,-
US Robotics 28800 ext.....	10780,-
Supra 14400.....	4990,-
Motorola, Microcom.....	tel

MODERNIZACE PC

Zvýšení výkonu Vašeho počítače za perfektní cenu

MB 486 DX4-100, VLB.....	4990,-
MB 486 DX4-100, PCI + EIDE.....	5990,-
● MB 486 DX4-133, VLB.....	6490,-
MB Pentium 120, Intel Chipset.....	15990,-
V ceně je zahrnut motherboard, procesor a chladič	

AMIGA

● Amiga 1200 Magic.....	14690,-
Amiga 1200 Magic HD170.....	18590,-
Monitor Amiga 1438Stereo.....	10500,-
● Radič CD-ROM + HD pro A500 (+).....	3990,-
● CD-ROM pro A600, A1200.....	od 2990,-
ČS prostředí 3.1.....	290,-
Diskety 3,5" DD.....	od 11,90,-
RAM A1200 4 MB.....	6200,-
RAM A600 1 MB.....	2490,-
RAM A500, 0,5 MB.....	1290,-
RAM A500+.....	1990,-
Jednoduché účetnictví, sklad, fakturace.....	1990,-

CENY JSOU UVEDENY S DPH. MOŽNOST PRODEJE NA LEASING

CENOVÁ BOMBA!

Ideálně konfigurované PC pro hraní i těch nejnáročnějších her za bezkonkurenční cenu

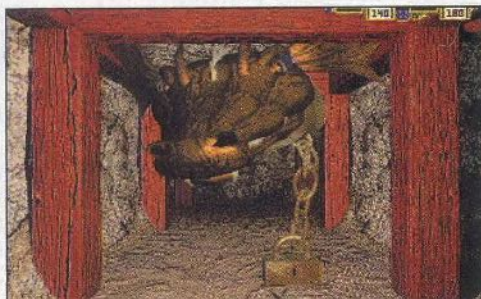
ZÁRUKA: 1 rok na komponenty, 3 roky na harddis

PC586 DX5/133
4 MB RAM, 850 MB HD EIDE
3,5" mechanika
CD-ROM 2x speed
Sound 16
32 bit grafická karta 1 MB
Barevný SVGA monitor 14" MPRII
mys
klávesnice

Příplatky:	
Provedení PCI.....	1950,-
CD-ROM Quad Speed.....	1990,-
8 MB RAM.....	3590,-
15" monitor, digital.....	4590,-
1,2 GB harddisk.....	1850,-
Fax Modem 14,4 Voice.....	2690,-
MS-DOS 6.22.....	1300,-
Windows 3.1 CZ.....	1300,-
MS Works 2.0 CZ.....	970,-

**Cena s DPH:
31.999,-**



platforma: **PC-CD**doporučeno: PC 486/80,
8 MB RAM, qs CDminimum: PC 486, 8 MB RAM,
ds CDtyp: **dungeon**žánr: **fantasy**producent: **Interplay**distributor: **Interplay**

Skvěle provedená dračice jamevimjaksemenuje. Škoda že ji po jejím vysvobození nespátříte.

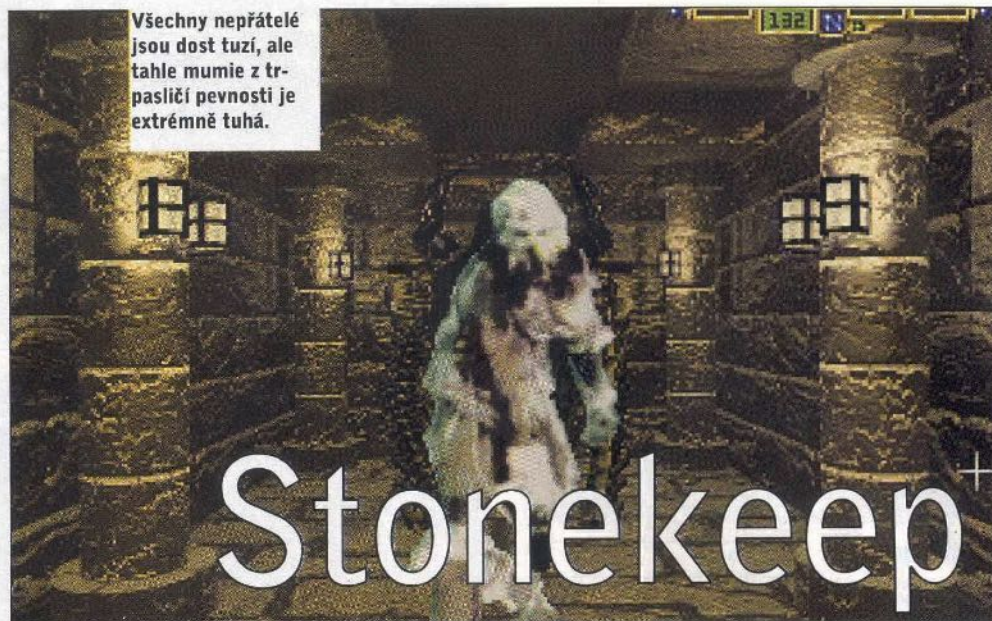


Tenhle šaman po vás nejprve metá kouzla a pak se do vás pustí vybitou holí.

Jsou hry, na které se čekalo dlouho a jsou hry, na které se čekalo ještě déle. Na *Dungeon Mastera II* se čekalo zatím asi nejdéle. A čeho jsme se dočkali? Zklamání. Já vím, že překonat legendární díl první, není vůbec jednoduché, ale vikendový dungeon, je vikendový dungeon. A pak jsou zas hry, které přijdou jako blesk z čistého nebe a způsobí nevídaný rozruch. Sem se dá zařadit právě dungeon od firmy *Interplay* - *Stonekeep*. Možná namítnete, že plně verzi předcházelo hratelné demo, ale časový rozdíl byl velice malý, takže než jste se stačili rozhodnout, zda se těšit či ne, byl tu v plné parádě. Mě ale ta krátká doba stačila a já se těšil.

SKVĚLÝ ZAČÁTEK. Úvod této hry vás na jednu stranu naladí na tu správnou megaherzovou délku, ale na druhou stranu zadá i důvody k obavám. Herci a 3D animace přeci jen nejsou typické dungeonovské prvky, ale zde alespoň maskují naivní story. Malý chlapec Drake je na poslední chvíli zachráněn z likvidovaného hradu, jeho pes to šťestí neměl. Pán Stínů Khull-Kuum, toť onen bídný ničema, musí být potrestán, zvláště když si dovolil podrobit i bohy. Po té jste již doslova s holýma rukama vrženi do podzemí *Stonekeepu* s cílem zachránit svět. Máte jen magické zrcadlo, díky kterému můžete sledovat počet životů a oblékat vašeho hrdinu a kouzelný svitek na ukládá-

Všechny nepřátelé jsou dost tuzí, ale tahle mumie z trpasličí pevnosti je extrémně tuhá.



Stonekeep⁺

Kam ten svět spěje, když se i v dungeonech setkáte s digitalizovanými herci. Naštěstí to zde vůbec nevadí a i ostatní RPG ingredience jsou na místě.

TOMÁŠ SMOLÍK

ní nalezených předmětů, toť vše. Žádná zbraň, brnění či dokonce automaping, to teprve přijde. Naštěstí brzy najdete nůž, pár kamenů a něco na sebe, takže již nebudete tak bezbranní. Což neznamená, že se vaše životy nebudou rapidně blížit nule. V této chvíli ale zapomeňte na doléčování životů spánkem, spát se zde prostě nebude. Nejprve musíte pouze jíst hojivé kořínky a pít léčivé lektvary, později samozřejmě přibude magie.

ORIGINÁLNÍ NÁPADY. Stále jsme ale na začátku, potkáte první normální gobliny, trochu lépe se vybavíte a narazíte na první dost tuhý protivníky. Najdete magickou knihu, do níž se budou zapisovat nalezené runy a všechny předměty. Zároveň vám zabezpečuje automaping a zaznamenává změny vašich vlastností. Časem se vám rozroste v pěknou bichli, jenom informací o předmětech budete mít téměř padesát stránek! Automaping již tak skvělý není, protože na mapě se neznázorní spínače, tajné schránky či magické kruhy. Ke zmatení přispívá i fakt, že dveře nezabírají jeden sáh, tzn. nemůžete stát ve dveřích či v nich někoho zavřít, ale hlavně ani stěny nejsou jednosáhové, tzn. vzdálenost mezi nimi není minimálně jeden krok, ale mohou být na sebe těsně nalepeny. Na to si ale prostě budete muset zvyknout, stejně nezvyklé je, že váš hrdina nemá celkovou zkušenost ani stoupající

levely, ale postupných bojem se mu zvyšuje počet životů, síla a hbitost. Daleko nápaditější je zvyšování zkušenosti při boji s jednotlivými typy zbraní, takže zpočátku trénujete jen s mečem, tudíž se s ním zlepšíte, ale pak začnete bojovat se sekerou nebo kladivem a jedete zase od znova. Nárůst zkušenosti mimochodem poznáte, že kniha v levém horním rohu blikne a vydá zvláštní zvuk. Když už jsem u těch novinek, tak brzy najdete magickou hůl a kouzlení může začít. Stačí z knihy přepsat runu, vyvolávající určité kouzlo, na volné místo na holi a první fireball může vylétnout. Jenže každá hůl má samozřejmě omezenou zásobu magenergie (many), kterou lze doplnit jen na magických kruzích. Kouzel je sice dost, ale většinu času jsem měl v každé ruce meč a magii jsem používal akorát tak na doléčování. Ale zpátky do podzemí.

ROZSÁHLÉ PUTOVÁNÍ. V patře s magicou holi naberete i prvního partáka, trpaslíka Farliho, a hned to bude veselejší. A s Farlim přišlo opět něco v dungeonech nevídaného. Můžete ho sice vybavovat výstrojí a výzbrojí, ale on bojuje sám. Vedle vašeho meče se zkrátka najednou bude míhat i Farliho sekera. Ale jeho samostatnost se projevuje i jinak, občas s vámi prohodí pár slov a nikdy vám dokonce z inventury vezme zápalnou flásku a mrští ji po potvoře. To je samozřejmě v pořádku, na Litoměřickou se mnou nechodil, tak proč bych ho měl jakkoliv ovládat. Příjemná nálada ale vydrží jen do chvíle, než se dostanete do stok pod *Stonekeepem*. Tam vás čekají jednak z vody se rychle vynořující hadi, jednak předměty v kalné vodě neviditelné a jednak další dost tuhá potvora, jakási odrůda chobotnice. V následujících dolech se i trochu skamarádíte s gobliny, kteří si vám postěžují na své nové pány Throggi. Slitujete se, naberete dalšího trpaslíka Karzaka a půjdete na ně. Sice jsou problematičtější gobliny, ale Karzakova sekera navíc je znát. Osvobodíte Farliho bratra Dombura, který ale spíše přemýšlí než bojuje a čeká vás další patro. V něm potkáte skvělého draka, vlastně dračici, s nezapamatovatelných jmé-



Kostlivec z ledových jeskyní je dost měkej. Jeho kolegové z Paláce Stínů jsou o moc problematictější.



Sbor skřítků je připraven na kulturní vložku. Za každý druh květiny vám předvedou jeden svůj kousek.



Skvělá animace při teleportaci do Paláce Stínů.

nem. Konečně drak, jenž zabírá více než jeden nebo dva sáhy. Tahle dračice se rozprostírá přes velkou část tohoto patra, což znamená, že jdete a vidíte dračí ocas, jdete dál a vidíte dračí nohu, o kus dál kus trupu, pak další nohu a samozřejmě hlavu, která vás poprosí o vysvobození. Trpasličí kovář vám spraví klíč na její osvobození, všichni trpasličí vás opustí, ale Karzak jen na chvíli. Novým spolubojovníkem bude goblin Skuz - dobrý ne? Celou dobu totiž gobliny zabíjíte a jednoho teď budete mít v partě. Na řadě je říše vil. Ta je jednak plná různých subquestů, ale hlavně je plná skřítků, kteří Karzakovi jdou pěkně na nervy, stále je má chuť zabít. Vrcholem je, když vám jeden z nich nabídně, že vás bude trénovat, to už je na Karzaka moc a skoro se z toho nervově zhroutí. Jinak je ale tato říše plná života, potkáváte skřítky a víly, jedna se k vám dokonce přidá, povídáte si s nimi, někteří pro vás mají i kulturní program! Teď koukám, že jsem nějak rozkecal, takže budu stručnější. V ledových jeskyních naberete elfa Enigmu, které ho jaksi nemá váš trpaslík příliš v lásce, tak se radši vymluví a odejde. Pak následuje bezpříšerové patro, vlastně dvě, a teleport do říše stínů. Zde se vše opět ztíží, změní se složení vaší družiny a vy vstoupíte do Khull-Khuumovi věže. Ještě pár problémů a čeká vás váš úhlavní nepřítel, přímý souboj se nekoná, takže k záchraně světa zbývá již jen krůček.

TUHOST PŘEDEVŠÍM. I když jsem byl dost stručný, myslím, že jste pochopili, že tento dungeon je opravdu rozsáhlý. Celkem se rozkládá na jedenadvaceti menších i větších patrech, což není málo. Ale to není ten hlavní důvod, proč *Stonekeepa* budete hrát zhruba tak dva až tři týdny. Tím pravým důvodem je jeho dost velká tuhost. To v praxi znamená, že téměř každý souboj se vám může stát osudným. U hlavních protivníků jako je ona chobotnice, mumie či obří goblini se to dá pochopit, ale když je schopen obyčejný malý goblin vzít každému hrdinovi přes sto životů, tak mi to přijde trochu přehnané, o trollech či potvorchách ze závěrečných patrech nemluvě. Častému loadování se můžete vyhnout jednak útekem, protože dveře se za vámi automaticky zavírají (Brano - zavírá samo). Pak je tu jednodušší možnost, která vypadá asi takto. Bojujete a jedné postavice klesnou příliš životy, vy řeknete „Time“ a otevřete inventory. Soupeři váš oddechový čas respektují, vy se dohlédíte, inventory zavřete a souboj může pokračovat.

Když jsem u inventory, tak musím uznat, že je vyřešeno poměrně dobře, pokud seberete třeba další kámen, otevře se vám na místě, kde máte uloženy ty ostatní kameny. Pokud byste ho sebrali pravým tlačítkem, zařadil by se tam automaticky. Pro zrychlení se v něm můžete pohybovat pomocí některých kláves, takže ani hledání v příliš velkém množství předmětů není až tak velký problém. Větším problémem, na který jsem si až do konce pořádně nezvykl, je absence úkroků. Takže pokud na vás letí fireball nebo lebka, tak máte většinou smůlu, protože díky tomu jednomu pohybu navíc jste zasaženi. Pokud jde o proklamovanou inteligenci protivníků, tak s ní to také není až tak horký. Je pravda, že jsem zpočátku nechápal, když jeden goblin odběhnul z boje pro kořínky nebo pokud se léčil za boje. Ještě víc jsem byl mimo, když přede mnou začal utíkat, já běžím za ním a najednou padám o patro níž. On prostě zaběhl za roh a potom pákou aktivoval past. V těchto chvílích jsem programátory obdivoval, ale jindy jsem zas ztracoval. Třeba když dva kroky od mě stál jeden Throggi a já po něm hodil sekyrku. Občas to vykryl štítem, občas ne, tak jsem tu samou sekyrku zase sebral a hodil ji po něm znovu. Takto se dá poměrně často a dost lacino zlikvidovat dost protivníků. Nepřátelé jsou totiž po většinou více náchylní vůči vrhacím či střelným zbraním než vůči sečným. Daleko více mě ale zarazila jiná věc (a Martina dost nasr.. šťvala). Ačkoliv se může zdát, že ve hře projdete spoustu různých prostředí, ve skutečnosti jsou jen čtyři, ostatní jsou jen nepatrně pozměněné. Třeba úvodní prostředí kanálů přebíráno na zeleno se stane říší vil, na modro ledovými jeskyněmi. A ještě jeden do očí bijící bug, který se týká členů vaší družiny. Nevím jestli jsme dostali špatnou verzi hry, ale pokud životy nějaké postavice (kromě Drakea) klesnou na nulu a vy mu dáte buď lektvar nebo léčící kouzlo, vyskočí jako rybička a jede se dál. Takovéto chyby mi přijdou docela závažné a taky mi jich přijde trochu moc.

SKVĚLÉ OZVUČENÍ. Co ale nemůžu nepochválit, jsou zvuky. Snad každý předmět vydává jiný zvuk při položení na zem či při použití, jednotlivé meče lze rozeznat dle zvuku při úderu. Příšery vydávají parádní skřeky a ty humanoidní jsou zas skvěle namluveny. Dračice má autoritativní hlas, goblini ho mají skřípavý, víly písklavý, ale nejlépe je namluven hloupý skřítek Murph, který mluví jako Forrest

STONEKEEP

82

grafika: 85
animace: 90
hudba: 80
zvuk: 95

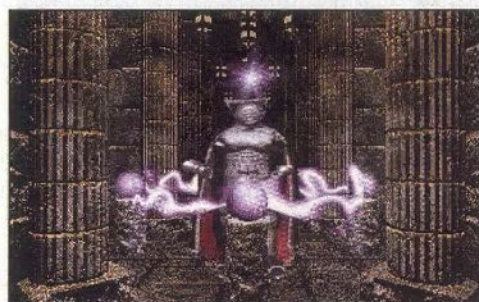
testováno na: Pentium/75, 8 MB RAM, qs CD, SB.

pro: originální nápady, rozsáhlost **proti:** málo prostředí, absence úkroků

Velice dobrý, tuhý, rozsáhlý, nápaditý dungeon se zbytečnými chybami.



Díky Farliho pomoci již tihle hadi nejsou problémem. Když jsem ale byl sám, dovedli mi pěkně zapídit.



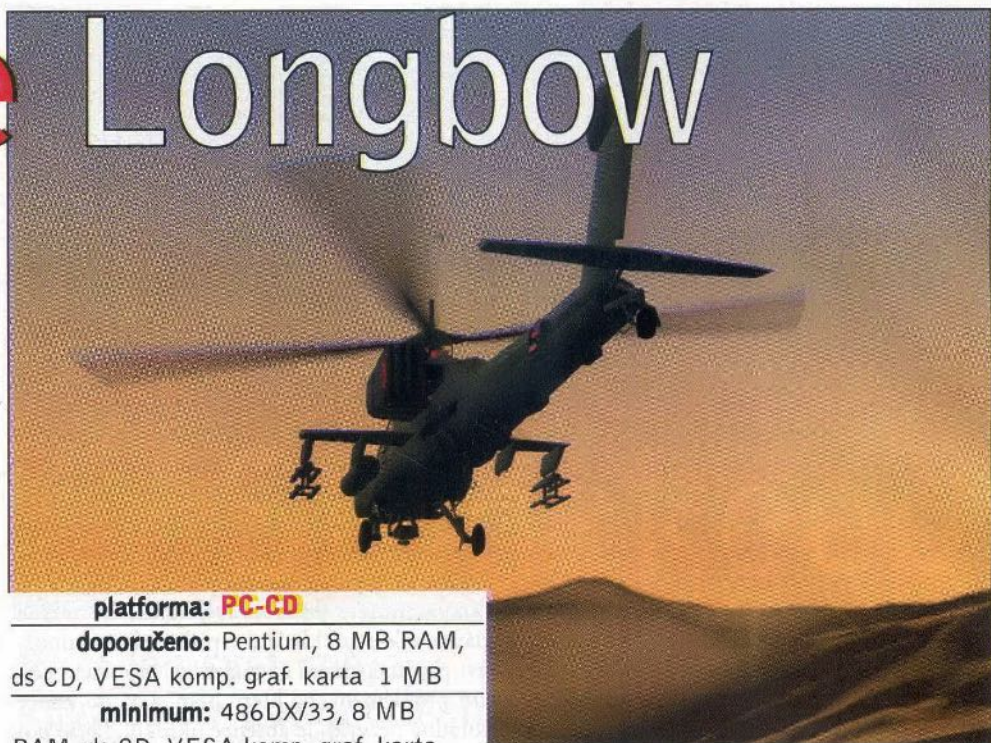
Khull-Kuum polapen, v příštích chvílích zmizí z povrchu zemského. Po té zbývá již jen osvobodit zakleté bohy.

Gump. Nejen že vám řekne, „I'm Murph, people call me Murph...“, ale on má stejnou výslovnost a intonaci hlasu! Zkrátka, kdyby byly všechny hry namluveny jako *Stonekeep*, bylo by hej. Až na zmíněný problém s prostředím je na tom dobře i grafika. Většina postavicek je sice digitalizována, ale všechny vypadají a chovají se tak jak mají, zvláště pak kostlivci jsou skvěle rozpohybovaní. Úvodní intro, prostřední animace i závěrečné outro je provedeno velice pěkně. Jenom jsem těch 3D animací čekal více a závěr jsem čekal také delší. Dost kritiky i chvály, *Stonekeep* je velice dobrý dungeon, který tu chyběl, jenom za těch pět let jeho vytváření mohli nadělat méně chyb. —Lewis

Apache Longbow



Firma Digital Integration bude známa především všem osmibitářům. Její *Tomahawk* kosil vše živé na ZX Spectru, Atari 800 i na mém C-64, nejinak tomu bylo i se simulátorem *Fighter Pilot*. Digital Integration tedy rozhodně není v simulacích žádným nováčkem, což se odrazilo i na jejím novém dílku, hře *Apache Longbow*. *Apache Longbow* pochopitelně není simulátorem Vinnetouova bratra, což by jistě bylo zajímavé, alebrž bojového vrtulníku, jež je však také zajímavý. Plný název tohoto stroje zní Apache AH-64D Longbow. Jedná se o dvousedadlový bojový vrtulník třídy A-P-B. Do jeho vybavení patří nejmmodernější vyhledávací a zaměřovací systémy včetně systému TADS a IHADSS. Je vyzbrojen nadmíru pohyblivým rotačním kulometem ráže 30mm, své podvěsy si může ozdobit radarem či laserem naváděnými raketami AGM114A/B Hellfire, všestrannými sedmdesátimilimetrovými Hydrami a na zahřátí pilotů nepřátelských Cober též známými Stingery. Ale zpět ke hře. K instalaci jen krátce, jelikož



platforma: PC-CD
doporučeno: Pentium, 8 MB RAM, ds CD, VESA komp. graf. karta 1 MB
minimum: 486DX/33, 8 MB RAM, ds CD, VESA komp. graf. karta 512k
typ: simulátor
žánr: vrtulník
počet hráčů: 1, po síti až 16
producent: Digital Integration
vydavatel: Digital Integration
datum vydání: podzim '95

PAVEL HACKER

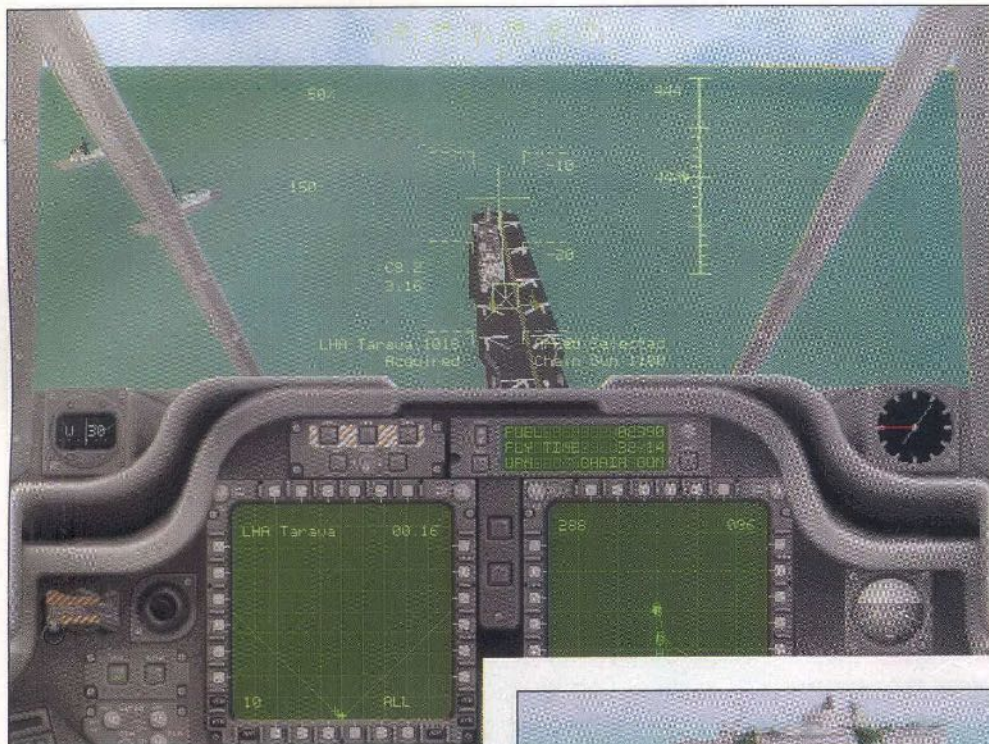
je plně user friendly. Majitelům pomalejších mechanik, tím myslím tripple-speedek (ha, ha), doporučuji nainstalovat všech 65 MB; poté je hra plynulá i na základní konfiguraci. Směle dále.

CÍL MĚ KRITIKY PRVNÍ ANEB: DOBRÝ ZAČÁTEK, ŠPATNÝ KONEC? Začneme manuálem. Ne že bych manuály nějak zbožňoval, ale ten *Apachovský* je ten nejlepší, jaký se mi zatím dostal do rukou. Je protkáán černobílými fotografiemi typu Apache přistává, Apache vzlétá, Apache stojí apod., fotografii Apache hoří jsem nenašel. Kromě krátké charakteristiky, počtu úspěšných misí atd. zde najdete popisy ovládání (k tomu se ještě dostaneme), akrobacii, popis elektronických a zbraňových systémů zde najdete i seznam vojenské techniky používanou tou kterou stranou v té které válce. Vtip je v tom, že těchto cirká 120 názvů zde neslouží k zaplácnutí papíru, ale k tomu, abyste si je zapamatovali. Zbraňovému systému je srdečně jedno, jestli střílíte na nepřátelský tank nebo na sídlo vlastního štábu, takže hláška „Stop firing on allied forces!“ je zpočátku více než častá. Velitelství vás bedlivě sleduje a za větší chybu vám klidně neuzná splněnou misi, takže se mějte na pozoru. Po kratičkém intru si úvodním menu v položce Preferences navolíte zvukovou kartu, detaily, obtížnost, vycentrujete joystick atd. Vše je

Aneb nejsimulovátoro-vější simulátor bojové helikoptéry.

přehledné, rychlé (na Pentiu) a jednoduché. Pak se zapíšete do kartotéky základny Fort Hood a můžete se vrhnout na létání. Na výběr máte kampaň nebo samostatné mise. Imperialismus budete podporovat ve třech válkách, v Jemenu, Koreji a Kypru, každé dějství obsahuje deset misí. Válka samozřejmě neleží jen na vašich bedrech a pokud misi nesplníte, velitelství povolá např. speciální jednotky, aby napravily, co vy jste zmrvil. Do každé bojové akce (užijete si i eskortování letky, jež má vyzvednout sestřelené piloty) startuje jeden až sedm počítačových pilotů vaší letky, aby jste se ve vzduchu necítil osaměle. Je zajímavé pozorovat, kterak spřátelený Apache honí po obloze Mi24 Hind, nepřátelské dělostřelectvo ostřeluje tanky, jež se pod vámi řadí do formací apod. Rakety létají odněkud někam, takže letíte-li ve formaci, občas zjistíte, že váš wingman byl nahrazen kouřem a trochou střepin díky střele, jež byla určena vám. Pokud jsem vás na tento simulátor tímto nažhavl a ještě nejste v bezvědomí z délky této statě, můžeme se vrhnout na:

CÍL MĚ KRITIKY DRUHÝ ANEB: CO TO VIDÍ OČI MĚ? Co se rozlišení týče, hra běhá v nechutných 320*200 a pěkných 640*480, přičemž autoři kladli důraz na vše co jezdí, létá a plave. Veškerá technika je tvořena Gouardově stínovanými texturami a je na ní vidět každý detail, zato ta krajina! Výborně zpracovaný tank, stojící v malebném zátiší jednobarevných stromů, jež vyrůstají z tříbarevné



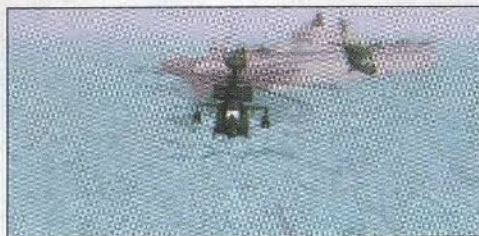
placky a vrhají stíny na mírně zaoblený mnohostěn - zemský ráj toť na pohled, což? Jak tvrdí výrobce, krajina kopíruje skutečný terén, což mě po fraktálově generované krajině z *Comanche* zas až tak nedojímá. Na druhou stranu tento styl umožňuje vše s přehledem identifikovat a zničit, což je na vrtulníkovém simulátoru asi to nejdůležitější. Ale autorům se divím. Stačilo přeci jen trochu chtít.

CÍL MĚ KRITIKY TŘETÍ ANEB: CO PAK SE MI TO LINE ZE SLUCHÁTEK?

Jsem rád, že vám teď mohu spravit chuť. V menu vám pobyt zpřijemňuje výborná rocková hudba, jiné skladby uslyšíte dle toho, zdali misi splníte nebo ne. Zvuky jsou to nejlepší, co vám zatím u vrtulníkových simulátorů rozechvívalo bubínky; bodejť by taky ne, když kopírují fónii skutečných Apachových radiosystémů. Sample, jež vám povolují start a přistání, oznamování střelce pilotovi, že je zaměřeno, občas také zoufalé zaječení a následný šum ve sluchátkách a přehršel dalších jsou bez chybičky a navozují tu pravou atmosféru.

CÍL MĚ KRITIKY ČTVRTÝ ALIAS (ZMĚNA!): JAK TO DOSTAT DO VZDUCHU?

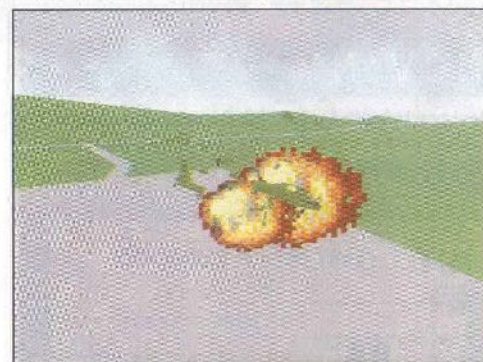
Na výběr máte dva druhy ovládání: arcade a realistic. Ten první se podobá ovládání automobilových simulátorů - zmáčknete šipku dopředu, ono to zrychlí apod. Realistické ovládání se nehoní svým názvem nadarmo. Apache se promění v něco, co je sice schopné provést něco, co se nebezpečně podobá loopingu, ale co se drží ve vzduchu pouze silou vůle. Zpočátku jsem měl plné ruce práce se zajištěním bezpečného letu přímo za nose, natož abych ještě do něčeho okolo sebe střílel. Pokud vlastníte Thrustmastera nebo dokonce speciální pedály pro vrtulníkové simulátory (u nás jsem je ještě neviděl), rozhodně si užijete. K dispozici jsou samozřejmě externí po-



hledy, v nichž se můžete všelijak otáčet a zoomovat, včetně populárního pohledu střely. Nakukování z okének je samozřejmostí. Samozřejmostí již však nejsou pohledy systémů TADS a HMS, tedy Helmet-mounted sight. TADS umožňuje infračervené vidění, až stovcetišestinasobné přiblížení cíle a snímání kamerou. Pohled pilotovou helmou s využitím zaměřovacího systému jeho helmy (HMS) je opravdovou novinkou. Využívá se zejména ve vzdušném souboji; cíl zaměříte prostě tak, že se na něj podíváte. Rozhlížet se můžete až o 90° do stran, 80° nahoru a 45° dolů. Pokud vám cíl přesto uletí z obzoru, zaměření se anulují a vám zřejmě začnou problémy. Jak už to ve vrtulnicích bývá, bude ruka doutnajícího pilota bude marně sahát po červené páce katalpuly, ale na druhou stranu se i s hořícím Apachem dá přistát. Celkem vzato, autoři si s ovládáním vyhráli a udělali dobře. Kéž by si všichni vzali příklad.

CÍL MĚ KRITIKY PÁTÝ ANEB: PAVOUČKOVSKÝ STYL.

Ano, uhodli jste. Tenhle odstavec je věnován hře po síti, neboť to nejlepší jsem si nechal na konec. Apache může hrát až šestnáct pařanů najednou, což tady ještě nebylo, a navíc stačí jen jedna kopie této hry. Velice vtipná varianta je letka šestnácti lidských pilotů, jelikož ačkoli ti počítačová nejsou žádná ořezávátka, těm hmotným se přeci jen nevyrovnejí. Země vyčištěná takovouto skupinkou je vlastně jedno velké spáleniště. Dále je k dispozici hra osm střelců a osm pilotů (vzpomeňte si - Apache je dvoumístný) kooperativně nebo obdobně osm na osm či čtyři na čtyři silně nekooperativně, tedy proti



APACHE LONGBOW

84

grafika: 79

animace: 81

hudba: 80

zvuky: 89

testováno na: Pentium/75, 8 MB RAM, ds CD, SB 16

pro: dokonalá simulace letu, akce, hra po síti, zvuky **proti:** grafika krajiny, absence animací

sobě. Vše potřebné lze opět velice přehledně navolit, takže nezbyvá než konstatovat, že hra po síti je další věc, která se *Digital Integration* opravdu povedla.

CÍL MĚ KRITIKY ŠESTÝ A POSLEDNÍ ANEB: SHRUTÍ.

Celé hře se kromě zpracování krajiny dá vytknout jedna věc: v celé hře neuvidíte jediný statický obrázek, jedinou animaci, na kterém (nebo ve které) by vám velitelství řeklo, o co se v misi jedná, popřípadě vás povýšilo, degradovalo nebo tak něco. Všude jen text a suché mluvené slovo. O briefinzích s dobrými hereckými výkony, jaké jsou např. v *Cruasaderovi*, si může Apache leda tak nechat vyprávět; přitom místa by se na céděčku našlo jistě habaděj. Co říci na závěr. Tvůrci se vyvarovali nějakých zásadních chyb, a kdyby zlepšili grafiku a přidali nějaké ty animace, předčil by *Apache Longbow* všechna očekávání. Takto jen *Digital Integration* splnila, co slíbila: vytvořila co do simulace letu nejrealističtější simulátor bojového vrtulníku, a proto rozbijte prasátko a utíkejte si ho koupit, protože za to stojí. — Rattle

Grand Prix Manager

TOMÁŠ SMOLÍK

Před vypuštěním toužebně očekávaných F1GP2 nás chce Microprose udržet v závodnické atmosféře alespoň tímto manažérem. **A vcelku úspěšně.**

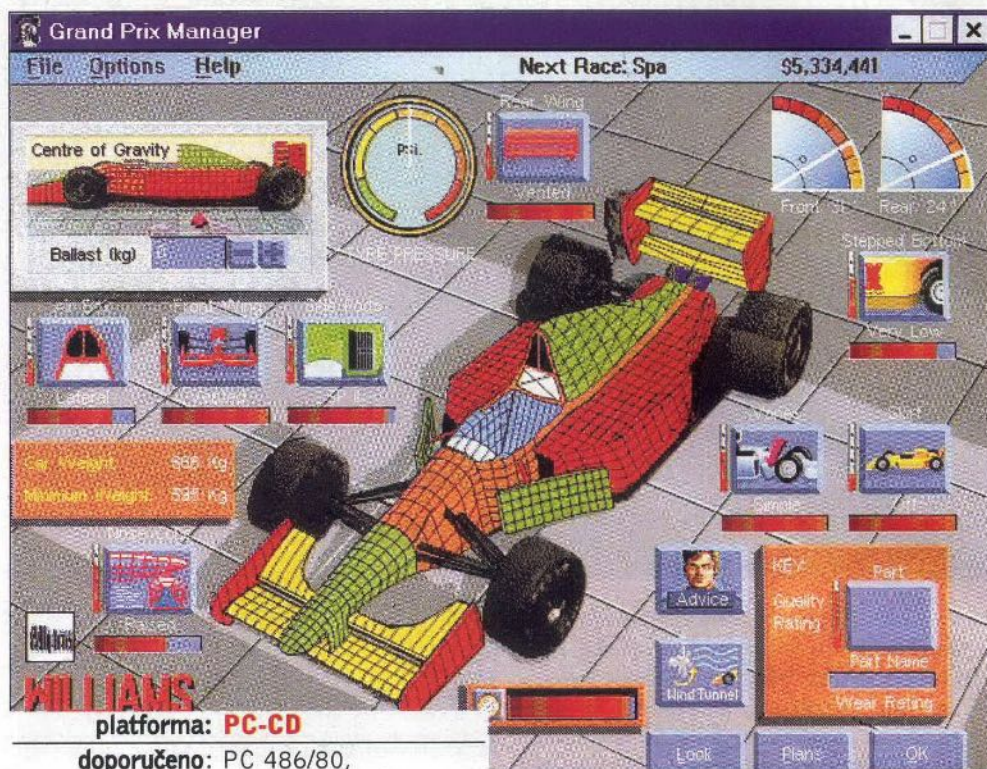
NOVINY

Noviny z toho sice z tohohle Damonova vítězství udělali frašku, ale byl to dost tuhej boj. Nebýt Davidova blokování tak to takhle nedopadlo.



Zpočátku nic a nejednou by chtěl sponzorovat každej. Já si ale pečlivě vybírám.

Klídek, pěkně jeden po druhým. Řekněte mi všechny svoje otázky a já vám pak povím co chci. OK, tuhle, tuhle ne, ne, jo, jo... Takže začneme. Prostě jsem před pár lety koupil od strejdy Franka, teda



platforma: **PC-CD**

doporučeno: PC 486/80,

8 MB RAM, qs CD, Win95, HDD 36 HDD

minimum: PC 486, 4 MB RAM,

ds CD, Win3.1, mouse, HDD 5 MB

typ: strategie

žánr: formule 1

producent: Edcom

distributor: Microprose

jako Williamse, jeho stáj, protože mi to přišlo jako dobrá investice a jeho už to nebavilo. Pro začátek jsem měl na stávající sezónu podepsaný všechny tři jezdce, šéfy mechaniků, inženýrů, designerů a reklamního oddělení. Na koně mi zbylo něco kolem 6 miliónů a žádný dluhy. Stačilo mi tedy jen sehnat firmu poskytující mi náhradní díly, pak jednu na palivo a jednu na pneumatiky. Nová éra stáje Williamse pod mým vedením mohla začít.

REALITA KOMPLIKOVANĚJŠÍ NEŽ PŘEDSTAVY.

Abyste si nemysleli, že být majitelem takovýhle stáje je nějaká sranda, tak vám řeknu jak jsem hned od začátku lítal jako hadr na holi. Když jsem vyřídil ty zmiňované záležitosti, zkusil jsem sehnat nějaký sponzor. Jenže nebyl žádný zájem, že prej jsem v týhle branži nověj a podobný kec. A teď se skoro plazej, aby si mohli dát reklamu na kapsu od trenek mého testovacího jezdce. Ale tenkrát jsem musel uspět v několika závodech, aby alespoň trochu zabrali. Po tomhle neúspěchu jsem ještě po poradě s odborníky udělal několik změn na autě, zadal na jaké součástky se má zaměřit výzkum a vývoj a odletěl na první závod - brazilský Interlagos. Z těch vysokých nákladů mě museli omežvat, ještě že většina

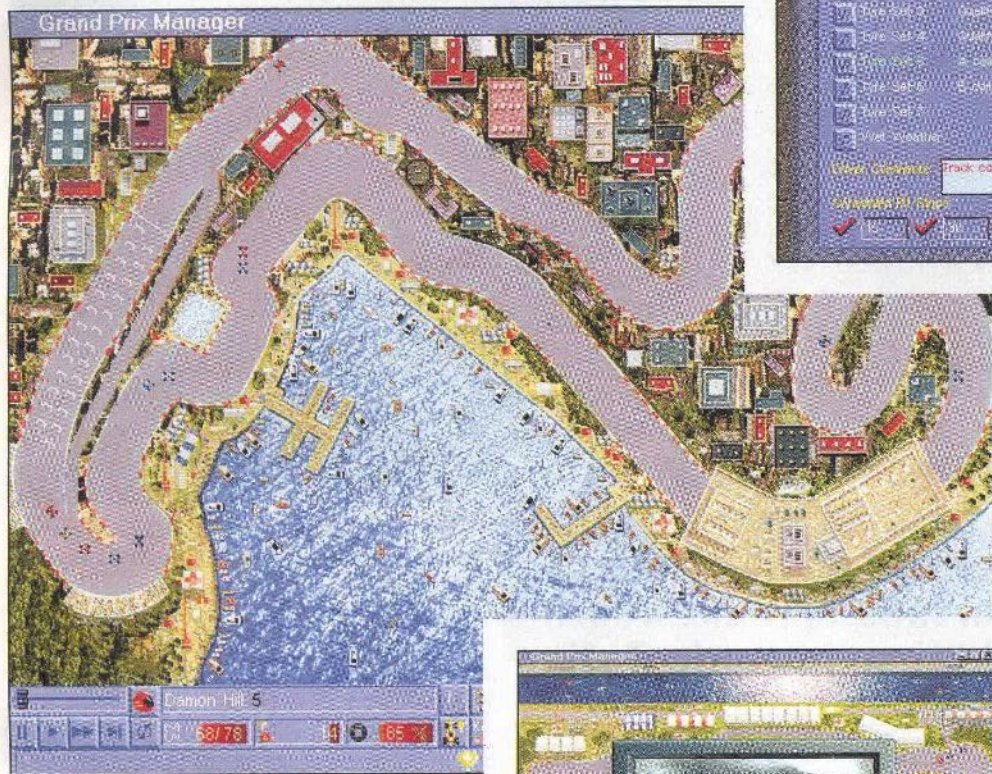
závodů se koná v Evropě. Na kvalifikaci jsem toho moc změnit nemohl. Akorát jsem sledoval jak jsou na tom moji piloti s pneumatikama, poslal je podle toho do boxů a hlavně jsem nervózně sledoval jejich časy. Štěstí se na mě usmálo, Damon (Hill) získal pole position a David (Coulthard) začínal z šesté pozice. Přeběžně jsem určil kdy mají zajet do boxů, vybrali jsme pneumatiky, natankovali a závod začal. Všechno jsem sledoval pomocí jakéhosi interaktivního monitoru. Díky němu jsem si mohl kdykoliv vyvolat informace o pořadí, postavení mých pilotů, nejrychlejší časy (za nejrychlejší kolo je zvláštní finanční odměna), rozdíl mezi jednotlivými vozy a spoustu dalších věcí. Hlavně jsem díky pohledu z vrtulníku viděl na celou trať a mohl se do toho správně vžít. Nikdy bych neřek, že i takhle to může být zábava, ani nemusím sedět ve formuli, abych se při takovémto závodě výborně bavil. Ale zpátky k závodě, Damon suverénně vedl a David se propracoval až na třetí pozici. Pak mi zatrnulo, když oznámil nějakou poruchu, okamžitě jsem mu nařídil, aby zajel do boxů. Ukázalo se, že to nebylo nic vážného, ale stejně jsem byl naštvaný, když jsem v detailním záběru sledoval jak ho předjíždějí oba vozy od McLarena. Každopádně Damon vyhrál a David dojel pátý, pro začátek to nebylo vůbec špatný.

RUTINA, ALE NE STEREOTYP. Po závodě jsem prošel došlé E-maily a pustil se do

Tady vidíte, že starat se o formuli není nic jednoduchého. Stále všechno kontrolovat a inovovat. A tady vidíte změny jen externích komponentů, ty interní jsou ještě složitější.

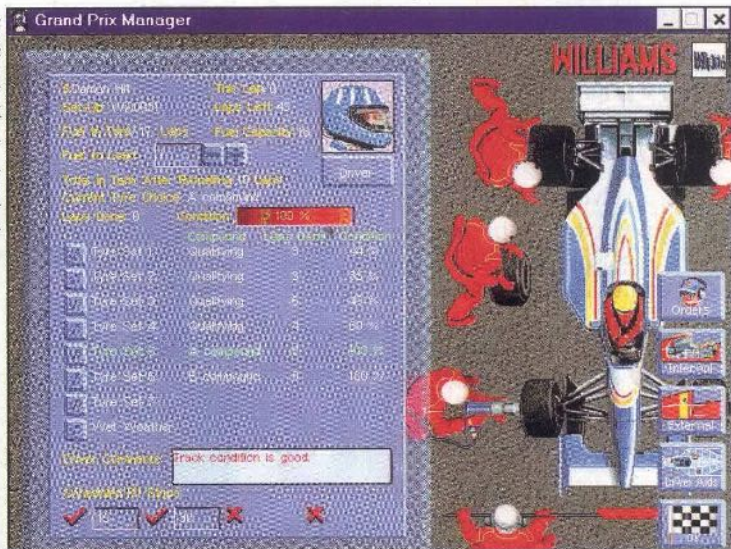
příprav dalších závodů. Nejprve jsem zkontroloval všechny vozy, nechal opravit poškozené části a všechno seřadit. Popohнал jsem vývoj nových součástek, některé sice ještě od FIA zakázané, ale co není, může být a taky že bylo. Tyhle akce jsem pak prováděl automaticky, jednou jsem zapomněl zkontrolovat Davidovo auto a skoro se vyboural! Kvůli zmenšení budoucích nákladů jsem zahájil výstavbu vlastní-

postupují i ostatní stáje tak co. Každopádně mistrovství jsme vyhráli jak v konstruktérech tak v jezdcích, Damon získal svůj první titul (a loni druhé) a David skončil na skvělém pátém místě.



Tak přesně takhle vidím každý závod. Většinu obrazovky zabírá krásnej pohled na Monte Carlo a dole jsou tlačítka vyvolávající všechny potřebné informace, zajišťující spojení s jezdci apod.

ho aerodynamického tunelu a malé továrny na podporu výroby nových součástek. Po pár úspěšných závodech, Damon vedl šampionát, jsem konečně sehnal prokleté sponzory a mohl jsem se trochu rozšoupnout. Nějaký prachy jsem vrazil do merchandisingu, takže za chvíli každý nosil trička Williams, bundy Williams, jezdil na třikolkách Williams apod. No a z toho mi taky něco káplo. Jenže asi v polovině sezóny jsem musel se všem podepsat nové smlouvy, s pilotama, s bezpečností agenturou (která mi pomohla získat plány na nový brzdicí systém McLarenů), šéfama všech oddělení a to jsem pěkně vytek - znáte platy špičkových pilotů F1. Ale nelitoval jsem, některé týmy to zdržovali a přišli o své nejlepší jezdce a techniky. Já jsem si ty své udržel, a za chvíli mi vymysleli lepší ABS, výkonnější počítač do formule, nový komunikační systém, takže už při závodech nehrozily výpadky při komunikacích s jezdci a další vymoženosti. V mistrovství se nám i nadále dařilo, Damon byl stále na čele, i když i tak trochu na úkor Davida. V jednom závodě jel Damon na druhé pozici právě za Davidem, já potřeboval Damonovo vítězství, tak jsem rádiem vyslal Davidovi příkaz, aby se nechal předjet. A jindy zase blokoval Damonovi soupeře, někdy se i vybourali, ale stejně



V boxech toho moc nenadělám, není na to moc času. Akorát zařídím doplnění paliva a výměnu pneumatik. Pak jen čekám, jak dlouho to bude trvat.

GRAND PRIX MANAGER

85

grafika: 82
animace: 88
hudba: 55
zvuk: 68

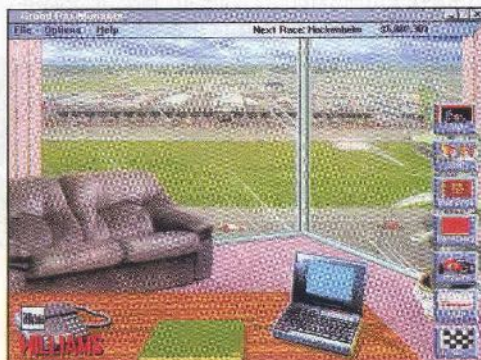
testováno na: PC Pentium/75,
8 MB RAM, qs CD, SB, Win95.

pro: široká paleta možností, provedení závodů proti: hudba

Pohled na závody F1 z druhé strany. Zajímavé i zábavné. Ale nezabrání mi to, zeptat se: Když už konečně bude FIGP 2?



Tohle si pamatuji dost dobře. V Montrealu tenkrát občas pršelo, občas ne, komentátoři ty změny hlásili snad každých pět kol. Já jsem nechal mojim jezdčům furt normální pneumatiky, zatímco ostatní měnili na mokrá a zpět, a vyhrál jsem.



To je moje kancelář. Moc času tu ale netrávím. Akorát si tak projdu poštu a kouknu jestli FIA něco nezměnila v pravidlech a limitech.

CO DÁL? No jezdíme s novým typem vozu, mám postavený nové budovy, pracuji pro mě ty nejlepší mechanici a inženýři, sponzoři se



Na těchhle detailech se všichni vyžívají, přitom Damon klesl jen na třetí místo a je teprve třetina závodu. Jinak je to ale docela hezký, že jo. Lepší je ale pohled na nějakou bouračku konkurence, byznys je byznys.

o mě perou, takže si neztěžuju. Můj cíl je samozřejmě letos vyhrát. Kromě toho si pořídím nějakýho diskmana, protože ta hudba co mi všude hrajou mě už nudí, mimo to je taky dost ubohá, a rachocení motorů je sice realistické až dost, ale jeden by z toho ohluchl. Stále mě to ale baví, i když už mám cukání zkusit tu formuli pilotovat sám, doufám že už brzo získám příležitost. Tak poslední otázka, támhle ta sympatická reportérka. Jestli bych nešel na kafe do „eRka“, no jistě!

— Tom Lewis

platforma: **Jaguar**

existuje na: PC-CD

v přípravě: Saturn, Playstation

typ: arcade

žánr: pohádka

tvůrce: Ludimedia

producent: Ubi Studios

distributor: Ubi Soft

TOMÁŠ SMOLÍK

Rayman

Nebudeme si namlouvat, že na Jaguára vzniká spousta skvělých games, protože jich je velmi málo a těch kvalitních ještě méně. S příchodem CD mechaniky se to třeba změní, ale přece do té doby nebudete jen sedět, čekat a přemýšlet. Zkuste třeba vymyslet nějakou skvělou hru, na kterou by stačila i cartridge, což by neměl být problém, když se na ní vešel i *Doom*. Schválně, chvíli počkám... Nic, že jo, já si to myslel. Čírou náhodou tu mám pro vás připravenou ještě možnost, sežeňte si *Raymana*.



CÍL: PŘÍBĚH - ORIGINALITA: KARATE TIGER XVII. Já těm pisálkům příběhů fakt závidím. Vemte si, jak je to jednoduché. Rádo by spisovatel dostane úkol vymyslet příběh k nějaké nové hře, v tomto případě k *Raymanovi*, zeptá se kolik na to má času. Zjistí že na to má asi měsíc. Takže má 30 dní klídek (v únoru jen 27!), 31. den, řekněme hodinu před stanoveným termínem, sedne k počítači, spustí textový editor, klávesou F5 (ti zkušenější používají F1) vyvolá svoje makro, vymění čtyři, pět jmen, soubor pak uloží a odevzdá ho půl hodiny před určeným časem. Následně pak zinkasuje peníze a má zase prázdniny. Tak takhle nějak to asi bylo, protože posuďte sami. V *Raymanově* světě byl klid, který byl zajišťován Velkým Protonem. Jenže by to by byla moc velká idylka a vy byste neměli co hrát. Takže nějaký Mr. Dark (pan Temný zní asi trochu blbě, že jo) Velký Proton odcizil, následkem čehož všechny elektrony najednou neměly kolem čeho obíhat a rozptýlily se po celém světě. Proto je potřeba nějakého hrdiny, který by to dal vše do pořádku. Tím supermanem je samozřejmě *Rayman*, jenž sice nemá ruce ani nohy, ale nepřítelé jsou na tom stejně. Tak co neříkal jsem to, vlastně máte pravdu, tomu „spisovatel“ by stačilo začít o půl hodiny později.



Často jsem si myslel, že v arkádách se už nemůže nic nového objevit, ale **vždycky mě z toho omylu nějaká skvělá arcade vyvedla. Tentokrát se jmenuje Rayman.**

REKORDNÍ ROZSÁHLOST. Sice už mě nebaví psát, že u arcade není důležitá úvodní story, hlavně když se dobře hraje, ale zde se to opět hodí. Naštěstí se *Rayman* fakt dobře hraje a navíc je i skvěle proveden. Vaším úkolem je samozřejmě zničit hlavního padoucha a tím získat zpět Velký Proton. Jenže to nebude tak jednoduché, protože nestačí se jen proskákat všemi levely a s vítěznými juchajdá šáhnout po další hře. V každém levelu je potřeba najít šest klecí s uvězněnými elektrony a pustit je na svobodu. Stále to vypadá na záležitost na jedno, maximálně dvě odpoledne, jenže *Rayman* vás zaměstná nejméně na týden. Jenom úvodní svět má čtyři levely, každý s minimálně třemi



podlevely. Základních světů je pět, do šestého se vám cesta otevře po vysvobození všech elektronů. Takže když vezmu za základ podlevel, tak těch je alespoň tři do jednoho levelu, v každém světě jsou průměrně tři levely a světů je šest, to mi dává suma sumárum, celkově to je



nejméně asi tak cca zhruba přes 50 podlevelů (ve skutečnosti jich je asi 60!), což je nejméně hafo. Některé jsou sice krátké, ale jiné jsou zas dost dlouhé, což dělá z *Raymana* možná nejrozsáhlejší arcade všech dob.

VŠECHNO LÉTA I KDYŽ KLOBOUK MÁ.

První věc které si všimnete po nahrání úvodního levelu (což trvá jen okamžik), je skvělá grafika a animace hry. Všechny levely jsou nádherně barevné (nikoliv přebarvené jako Marvin's Marvellous Adventure), celá hra barvami přímo hýří. Pozadí i úrovně jsou velmi dobře nakresleny, prostě radost se dívat. Ale nejlepší ze všeho jsou animace. *Rayman*, který nemá ruce ani nohy, protože má jen pěsti a chodidla, se skvěle pohybuje, skáče, plazí, visí, létá atd. Jeho nepřítelé či přátelé také - stále jsou v pohybu a pokud se zastaví, tak na vás udělají nějakou grimasu. A jako by to nestačilo tak na vás různé překážky mrkají, houby skáčou sem a tam a v lese si poletují motýli. Možná právě díky skvělým animacím a grafice zaniká hudba a zvuky. Hudba je sice poměrně příjemná a pasuje ke

hře, ale je málo výrazná, přišli ji ani nevnímáte. Zvuky jsou na tom lépe, žbluňkání, střelbu z pistole či bzukot moskyta už zaznamenáte více, ale na větvi z nich také nebudete.





ORIGINÁLNÍ A (NĚKDY) VÝBORNÉ NÁPADY.

Audio-vizuální stránku hry mám za sebou, takže se teď můžu trochu rozkecat o hratelnosti. Prvním bodem je mapa, na které si volíte následující úroveň či ukládání pozice. Z počátku je výběr omezen jen na jeden level, takže si ho zvolte a jděte na to. Další zajímavý prvek zjistíte, když budete chtít zlikvidovat nějakou potvůrku, nejde to. Samozřejmě jenom z počátku, jinak by to byla trochu podivná arcade. Důvodem jsou získatelné vlastnosti a schopnosti Raymana v průběhu hry. Na začátku totiž mimo chození, skákání a plazení nemůžete dělat nic. Po každém setkání s vlíou Betillou však vždy jednu novou schopnost ob-



držíte. Nejprve to bude vystřelující pěst na ničení nepřátel, pak to je schopnost zavěsit se a la Cliffhanger na nějaký převis či obláček, potom se budete moci chytit speciálních držáků a překonat velkou mezeru, dále vrtule na zpomalení pádu a jako poslední stálá vlastnost to je větší rychlost a s tím související lepší skoky. Mimo to lze získat i schopnosti trvající jen v jednom levelu jako třeba magické sazenice, ze kterých bleskurychle vyroste velká květina, či helikoptéra. Tyto schopnosti získáte ale jen výjimečně a to jen v úrovních, kde jsou potřebné k jejich dokončení. Tím ale nechci naznačit, že stále vlastnosti získáte rychleji či příliš často. Zpočátku to samozřejmě je poměrně často, jinak byste ani například nemohli bojo-

vat, ale po té to jde pomaleji, vrtuli například získáte až ve druhém světě, to znamená znamená až po dokončení pátého levelu, což ale vzhledem k celkové rozsáhlosti ještě ujde. Další zajímavou, i když asi trochu spornou, věcí je potřebné vysvobození všech elektronů. Chápu, že jo to alespoň hnací myšlenka každého levelu, ale má to i své stinné stránky. Před chvílí jsem uvedl, že si budete moci vybrat následující level, což je poměrně skvělá věc, nelineární arcade se jen tak nevidí, ale tím že plníte levely v různém pořadí, získáváte i vaše schopnosti v různém pořadí a v skoro každém z úvodních levelů potřebujete nějakou z těchto vlastností, takže se musíte často vracet. A u některých složitějších úrovní jste rádi, že je máte za sebou, ale později se do nich budete muset kvůli vysvobození zbylých elektronů vrátit. Tím ztrácíte více a více životů a nové životy se v již projitých levelech pochopitelně neobnovují. Ale i přes takto zvýšenou obtížnost není *Rayman* nehratelný, i když přiznávám, že obtížnost je poměrně vysoká.

JEŠTĚ DALŠÍ NÁPADY. Mimo zmiňovaných životů, které se zpočátku vyskytují dost často, ale později méně a méně, může sebráním získat více energie, rychlejší a mocnější pěst či modré kuličky, za každých sto získáte život navíc nebo je můžete využít na placení kouzelníkovi. Toho občas objevíte v několika levelech hlavně na obtížné dosažitelných místech. Po zaplacení vás pustí do bonusového levelu, ve kterém můžete získat život navíc. Poměrně originálně jsou řešeny i jednotlivé úrovně. V jedné z nich vám v cestě brání vás

RAYMAN

86

grafika: 85
animace: 91
hudba: 71
zvuk: 73

testováno na: Jaguár

pro: nelineárnost, rozsáhlost, animace

proti: obtížnost

Výborná arcade s nádhernými animacemi, rekordním počtem úrovní a vysokou obtížností.

zraňující překážky, takže musíte sestřelit jakousi kouli, pěstí ji dát rychlost a směr, rychle na ni naskočit a v klidu dohopsat na klidnější místo. Nebo na konci jiného levelu se utkáte s moskytem, když mu zasadíte poslední ránu, spadne na zem, *Rayman* se nad ním slituje, pohladí ho po bolavém oku a skamarádí se s ním. Následující level prolítáváte na takto získaném příteli. Skoro s každým levelem vás prostě čeká něco nového, to ani nemluví o samozřejmě změně prostředí jednotlivých světů. Úvodní les s vodou, rybami, květinami a motýly, hudební svět se zdivočelými notami a hudebními nástroji, kamenné potvory a láva ve skalním světě či jeskyních atd.

NIC NENÍ DOKONALÉ. Bohužel ani takto skvělá hra se nevyhnula několika nedostatkům. Ukládání pozic místo přístupových hesel je kvůli možnosti vrátit se do jakéhokoliv levelu pochopitelné, ale mohlo být vyřešeno lépe. K dispozici jsou tři volné pozice, ale v jedné hře můžete používat jen jednu, což není k zmíněné nelineárnosti nejlepší řešení. V úrovních kde utkáte před velkou příšerou či stoupající vodou, obraz nescrolluje dle pohybů *Raymana*, ale oné příšery či vody, což vám způsobí mnoho nepříjemností. Stejně tak nepotěší, že často musíte skákat naslepo, protože prostě nevidíte dostatečně daleko či hluboko, abyste věděli kam skočit či kde se chytit. To jsou navíc věci, které vám ještě zvyšují již tak nemalou obtížnost. Ale s trochou trpělivosti se to dá překonat a *Rayman* za to stojí. Pro majitele Jaguára to je povinnost, protože se jedná možná o zatím nejlepší hru (nepočítám-li konverze jako *Doom*, *Cannon Fodder* či *Syndicate*) na jejich konzoli. Jenže *Rayman* se připravuje i na Saturn a Playstation, takže důvodem ke koupi Jaguára asi nebude. To vám ale nebrání si *Raymana* na Jaga sehnat a zahrát a věřte, že toho nebudete litovat. 0—Lewis

XTreme Racing

JOSEF KOMÁREK

platforma: **Amiga 1200**

minimum: Amiga 1200

doporučeno: Amiga 1200,
Fast RAM, HDD

typ: sport

žánr: závody aut

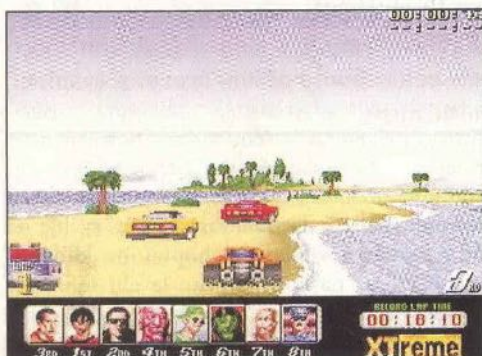
počet hráčů: 1 - 8

tvůrce: Silltunna Software

producent: Black Magic

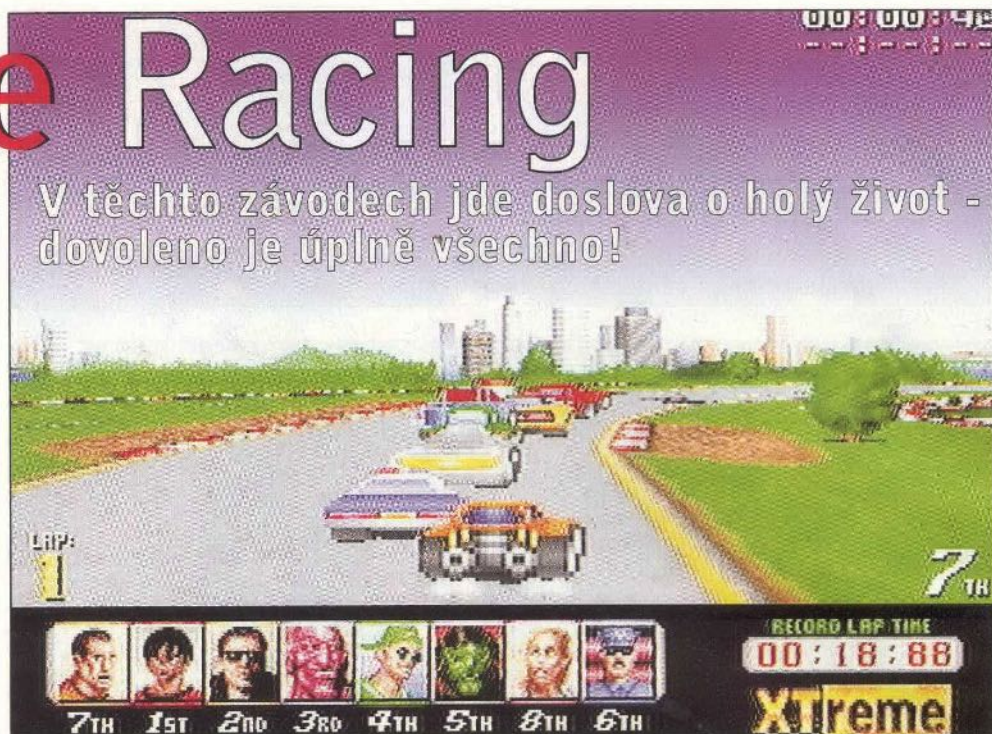
vydavatel: Guildhall Leisure

datum vydání: leden 1996



Programátoři po téměř čtyřech letech existence Amigy 1200 konečně dělají ve zpracování svých her mílové kroky kupředu. Po boku plošinovek a čistě vektorových simulátorů na světlo začínají vystupovat i všelijaké hry s texturovanou grafikou. Mezi ně patří i *XTreme Racing*, nejnovější projekt společnosti *Silltunna Software*, která do podvědomí amigistů v západní Evropě pronikla díky doomovce *Dentaku*. To však už bylo relativně dávno, nyní jsou myslí majitelů Amig ovládány jejich zcela bombastickou závodní hrou.

ZÁVODY PRO EXTRÉMISTY. *XTreme Racing* je po *Virtual Kartingu* druhým závodním titulem, který využívá textur. Tak zajímavá hra samozřejmě disponuje spoustou rozličných voleb, které mohou hráčovi zpříjemnit život. Uživatelsky velice přívětivě menu SET-UP umožňuje nadefinování vlastního stylu ovládání, a to nejenom na klávesnici, ale svým požadavkům můžete zcela přizpůsobit i funkce joysticku či joypadu. Dále tu najdeme nastavení počtu kol, volbu soundtracku (jungle, techno, dance, rock... co jen DJ Boban ráčí), vypínání/zapínání zbraní (my extrémisti je samozřejmě nevypínáme nikdy - pozn. HAMAS), (ne)rovnost lidmi ovládaných vozidel a volbu automatické akcelerační - nemusíte páku křečovitě držet kupředu, auto zrychluje samo, ale je to nepraktické. LINK-UP menu nám nabízí nastavení parametrů a spuštění komunikace dvou Amig propojených sériovou linkou či modemem. Po uložení všech nastavení polož-

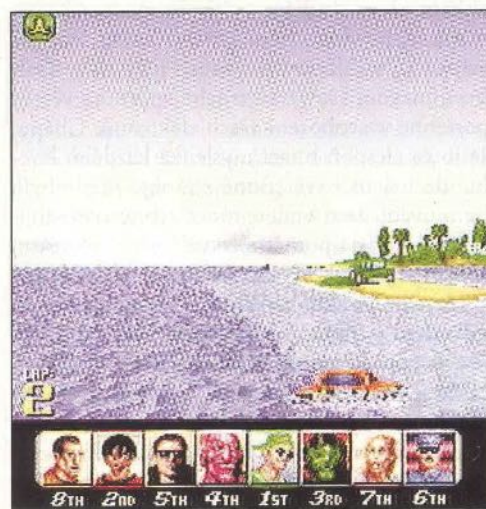


kou SAVE SETUP konečně můžeme začít hrát.

ŠOK ČÍSLO 1. Volíme MAIN MENU a na obrazovce se objevuje volba hráčů - až čtyři na jedné Amize, tedy něco jako u *Skidmarks 2*. V *XTreme Racingu* je však obrazovka skutečně

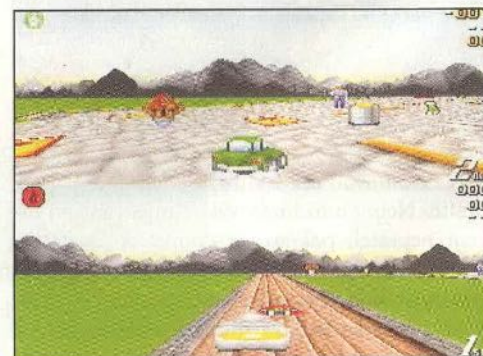
dnešním standardům, obával jsem se, zda bude *XTreme Racing* i na mé Amize dostatečně rychlý. Skutečnost mě chmury na sto procent rozptýlila - jízda je velice velice plynulá i při rozlišení 2x1 pixel (ovšem grafika se s Čističovými 1x1 neditherovaně nedá srovnat). Vzápětí přijde menší zádrhel - nedá se to hrát! Aspoň ne prvních pár dní. Styl

jízdy je naprosto odlišný od ostatních závodních her, kde své autíčko vidíte zezadu. *XTreme Racing* je skutečná 3D hra jako např. *Super Mario Karting* na SNESu, žádný Lotus apod. Po několika tvrdě odpracovaných hodinách se vám pravděpodobně konečně podaří procvičit si řízení a všechny figle, které se



rozdělena na čtyři části, ovšem už je v tom docela solidní brajgl. Ale velmi zábavný brajgl v až osmi lidech. Následuje další menu šéfa kuchyně *Alexe Amsela* - pohár, velká cena, samostatný závod (trénink) a DEATHMATCH - tedy v případě, že hrají alespoň dva hráči na jednom stroji. Speciálně pro tuto volbu tu najdeme několik okruhů tematicky rozdělených podle tratí pro „normální“ závodění. Deathmatch nemá chybu a je zcela jistě nejzábavnější součástí celé hry. Ovšem s vypnutými zbraněmi by to byla docela slabota.

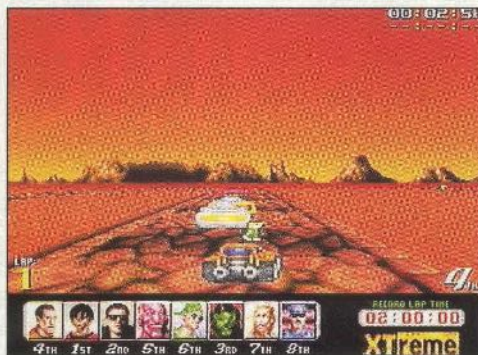
ŠOKY ČÍSLO 2 (KLADNÝ) A 3 (ZÁPORNÝ, CHVILKOVÝ). Protože díky své chudosti stále nemám naštětí jedenáct kolíků na silnější turbokartu, která by vyhovovala



dají použít, např. projíždění všech zatáček smykem bez brždění, což je skutečná nutnost, neboť počítačová autíčka vůbec nikdy nebrzdí. Po nabytí všech zkušeností si to už se svým autíčkem budete krosit přes všechny tratě jako draci. A je jich tu připraveno hodně: Forbidden Castle (jízda v základech starého zříceného hradu), Grasslands (okruh mezi poli), Toxic Refinery (město zamořené odpadem s nedaleké chemičky), Floating City (létající

město budoucnosti), Road Circuit (normální silniční okruhy) a Tropical Islands (turné po tropických ostrovech). Každá tato oblast má dvě tratě a komu je to málo, pro toho jsou tu připraveny tratě bonusové - další výborný *Road Circuit* a zcela úchylné *Vulcanic Badlands* situované pravděpodobně do pekla, kde kolem silnic vůbec nemají mantinely.

ZÁBAVA ČEKÁ. Jestli máte v oblíbě závodní hry, u kterých si užijete hodně napětí i legrace, budete si muset *XTreme Racing* koupit.



XTREME RACING

91

grafika: 89

animace: 84

hudba: 76

zvuk: 79

testováno na: moj A1200, 2 MB RAM, HDD a Čističové A1230, 4 MB Fast, FPU, HDD.

pro: originální zpracování, skvělý engine

proti: naprosto nevyzpytatelná hra: když už si myslíte, že jste mistři, počítač vás vyvede z omylu

Kdo si originálku XTreme Racingu koupí, zaručeně neprohloupí!

Je to totiž úplně skvělá hra, bomba, která explodovala a její následky s námi budou manipulovat ještě hodně dlouho. Jestli budou v tomto roce všechny hry na Amigy takto výborné, máme se na co těšit. —Joe

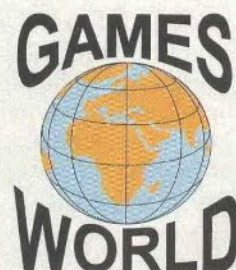


Předvíkendový bonbónek BONTONU pro počítačové maniaky

Vážení čtenáři a příznivci počítačových her. Každý pátek můžete vždy od 6:45 ráno soutěžit ve znalosti počítačových her na rádiu **BONTON**. Soutěž pro Vás připravily **BONTON**, **EXCALIBUR** a **GAMES WORLD** proto, aby Vám zpříjemnily ranní vstávání. Jeden z Vás tak každý týden vyhraje zajímavou hru, či předplatné časopisu **EXCALIBUR**.

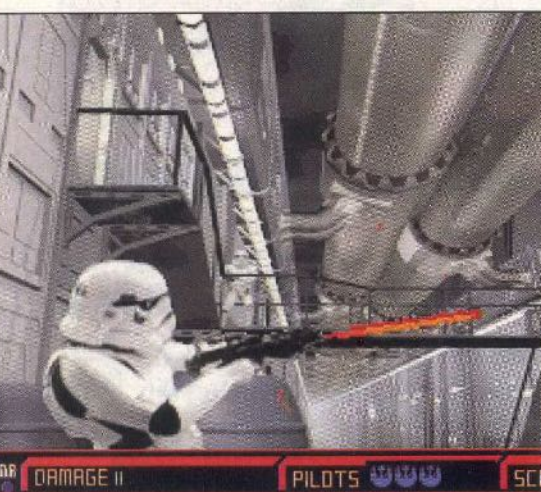
Vaše redakce

Excalibur



Rebel Assault II

The Hidden Empire



KAREL FLORIAN

ZA STOLEM tu tak sedím, hlavu mám v dlaních a dokoukávám na outtro ukazující šťastné vítězství rebelů nad helmičem a láskyplný happyend obou hrdinů (tedy hrdiny a hrdinky) a tupě se usmívám. Hlavou se mi však honí věta s otazníkem na konci: „Jak je to možné?! Začal jsem teprve před půldruhou hodinou?!“ Odpověď je nasnadě. Čtěte dál.

LUCASARTS je má oblíbená firma. Když jsem se prvně doslechl o realizaci druhého dílu *Rebel Assaultu* (RA), nechápal jsem dost dobře obchodní úmysly odbytového oddělení Lucasů. Přece první díl nebyl, ať si kdo chce co chce říká, nic moc. Tak proč? Polemizovat nad touto otázkou by se dalo dost dlouho a tak přejdeme tento fakt a podívejme se RA dvojce na zoubek.

ŠIKMÉ TITULKY vás přivítají v tradičním stylu Hvězdných válek. Dozvíte se něco málo o helmičovi, jeho úmyslech, zlých a neposlušných rebelech a už to jede.

Sotva se rozkoukáte, již jste nasazeni na první úkol (v roli rebela, samozřejmě) a vyvržení vstříc vesmíru a nepříteli dřepíte v lodi

a pálíte po všem, co se hýbe. Pravda, systém ovládání je vskutku geniální, netrefit zaměřovačem ovládaným myší nějaký ten [ta:git], to by bylo vcelku zahanbující. Po splnění prvního úkolu vás přivítá velmi kvalitní animace (ha!), obdržíte password a posunujete se do další kapitoly, resp. mise. Ta se odehrává v nějakých koridorech záhadné budovy, kde vy, rafinovaně skryti za rohem, vyčkávejte tuposti nepřítelů v pravidel-



ných intervalech se producujícího a v pravém okamžiku se odkryjete a vypálíte mu díru do hlavy (styl vůbec nepodobný *Demolition Manovi* na 3DO). Takto splníte druhou kapitolu. Opět vás přivítá animace a znovu (tímto stylem pokračujeme dalších 12 kapitol) jste vrženi kamsi, abyste ovládali cosi, sestřelovali cosi nebo kohosi a nakonec se vrátili kamsi, kde vás přivítá jakási anicosi a vy významnějším čímsi, se plní čehosi vrhnete v čemsi do čehosi s cílem dosáhnout výsledku. Doufám, že se vám nezašroubovala hlava z cosiů a podávám stravitelnější vysvětlení. RA je velmi jednotvárnou hrou. Každá splněná mise se vám započítá do skóre a hra se uloží formou přehledu. Kdybyste si náhodou takhle odpoledne řekli: „Co abych si zopakoval ten Tie Training, bylo to vcelku zábavné, že?“, nedá vám žádný problém v přehledu tuto položku najít a znovu si ji proletět. Po prvních dvou kapitolách, které jsou mimochodem velmi primitivní, přijde první poněkud těžší mise - prolétávání v koridoru. I když letíte na „beginnera“ a jste nadprůměrně šikov-

platforma: **PC-CD**

minimum: 486 DX/50,
8 MB RAM, ds CD

typ: 3D akční

žánr: střílečka

tvůrce: Vincent Lee

distributor: LucasArts

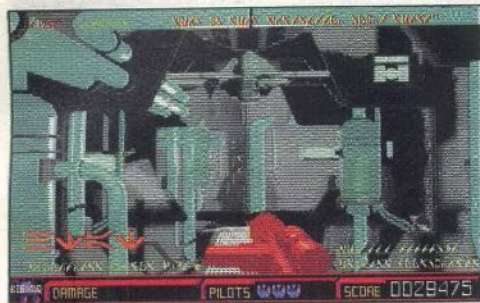
datum prodeje: únor 1996

A long time ago in a galaxy far, far away...

ní, povědte se vám tato dráha tak po sedmi pokusech (počet pokusu je nepřímo úměrný vaší šikovnosti). Další mise jsou těžší a těžší - místy vám počítač dopřeje trochu oddechu nějakou čistě triviální kapitolou, např. rozstřílení iridiového mostu (cca 16000 t) tak, aby v dráze ne nepodobně sinusoidě dopadl na výčnělek ve zdi, kde čirou náhodou stojíte vy, a napomohl vám tak přejít propast zvící hloubky Mariánského příkopu - a finální 15 kapitola je fakticky záhul na vaše zápěstí a chudinku myš (ta moje začala po hodině usilovně hry vrzat). Hlavní myšlenkou tohoto odstavce je fakt, že když vynásobíte šest devíti, získáte číslo 42, erm., promiňte - pozůstalá vzpomínka na právě dočtenou knihu, tedy faktem je, že kapitol je vcelku 15 a jedna je podobná druhé. Až na dvě mise v každé létáte lodí, jednou speedsterem. Z těch třinácti má loď brutálně předepsanou dráhu asi desetkrát a vy jenom korigujete směr - nemyslete si, že je to nějaká sranda. Zbývající části jsou simulace vyhýbání se asteroidům a sestřelování TIE fighterů. Mno. Zkrátka nic moc. A že má RA2 jenom patnáct kapitol a přitom je na DVOU CDčkách, to je fakticky divný, ne? Dyt i takovej nešika jako já to dohrál za půldruhou hodiny a to je na dvoucédéčkový kolos trochu krátká doba, nemyslíte? Takovej *System Shock*, i když to není nejlepší srovnání, jsem hrál tři měsíce a než jsem ho dohrál, tak mi vyrostly tři šedivý vlasy. Za to má RA2 obrovský mínus.

ZÁBAVY si ale užijete vcelku dost, to se musí uznat. Létání je docela sranda, když nabouráte, tak se naštvete a buď zrušíte klávesnici nebo skalpujete monitor, střílení a zabíjení je taky sranda..., ne to je špatná věc, děti, doma to nezkoušejte, ale bez toho se ve Hvězdných válkách už neobejdeme.

K zábavě taky patří obtížnost, že? Přiznám se, RA2 jsem hrál na obtížnost „beginner“,



REBEL ASSAULT II

58

grafika: 80

animace: 85

hudba: 75

zvuk: 70

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SB

pro: zábava, grafika proti: PŘÍLIŠ krátké!!! a celkově nic moc.

Hmmm. De to. Znáš ale lepší.

některým se to možná nebude líbit, ale je to tak, a musím říct, vcelku dobře jsem se pobavil (i když desáté opakování 15. kapitoly bylo vskutku otravné). Kódy by měly být někde v tomhle čísle, takže vy zoufalci, chyťte se stěbla, ať to dohrajete. Když už jsme u toho zoufání, nechci radit, ale zdálo se mi docela výhodné střídání myši s joystickem - některé letecké scény se tak dělají líp - ale to jen má osobní zkušenost.

TROCHA té techniky neuškodí. Oku lahodí grafika v animacích podobná *Lost Eden*, zaujme svou kvalitou a plynulostí (a to i na DX2!), která se nijak necuká ani při zhruba půl pětistovce zběsilých nepřátel křížujících obraz shora dolů. Jinak je to ale v režimu SVGA, který je v nabídce také k nalezení a který vyžaduje, radši se neptejte - řeknu to jinak - dá se hrát i na mém stroji, fakt. Hudba je nám všem známá - vojenské pochody a motivy jsou moc hezké - zvuk je taky dobrý, jak jinak, Lucasové se snažili. Hra nespádla ani jednou, takže taky dobrý.

TOTÁLNÍ resumé je část recenze, kterou nemám rád. RA2 bych vám doporučil v tom smyslu, abyste si ho půjčili, zahráli, dle mého nekupovali a užili si ho na jedno odpoledne. Na víc jednak nevystačí a druhak už by to byla nuda.

Ale jinak dobrý. — Roger T.

MY NIČÍME CENY!!!



HRY - PC CDROM

ALIEN LEGACY	899	TERMINATOR: FUTURE SHOCK	1649
APACHE LONGBOW	999	TFX	489
ARCADE POOL / OVERDRIVE	799	THE DIG	1599
BATTLE ISLE 3	1499	THIS MEANS WAR!	1499
BLOODWINGS	799	TILT!	1299
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	999	TRANSPORT TYCOON DELUXE	1199
BUREAU 17	749	ULTIMATE BODYBLOWS	549
CANNON FODDER / STEEL SKY	849	VIRTUAL CHESS	949
CD4	699	VIRTUAL KARTS	1399
CIVILIZATION 2000	CALL	WARCRAFT 2	1499
COLONIZATION	1349	WARHAMMER	1499
COMMAND & CONQUER	1599	WARRIORS	1499
COMMANDER BLOOD	599	WIPEOUT	1599
CYBERBYKES	849	WING COMMANDER 4	1999
CYBERMAGE	1549	WORMS	1299
CYCLONES	849	ZOOL 2	649
DARK FORCES	1749		
DESERT STRIKE/JUNGLE STRIKE	899		
DESTRUCTION DERBY	1649		
DISCWORLD	849		
DOOM 2	1799		
DR. DRAGO	649		
DREAM WEB	699		
DUNGEON KEEPER	1649		
EARTHWORM JIM	1299		
EF2000	1699		
ELITE 2 FRONTIER	499		
FIFA 96	1549		
FLIGHT UNLIMITED	1749		
FRANKENSTEIN	1699		
GABRIEL KNIGHT 2	1649		
HELL	749		
HEXEN	1599		
INCA COLLECTION I[B1][B2]	849		
INDYCAR RACING 2	1349		
JAZZJACK RABBIT	999		
JURASSIC PARK	599		
KINGS QUEST 7	949		
LAURA BOW 2	799		
LEMMINGS 1 + 2	649		
LEMMINGS + OH NO MORE LEMM.	649		
LITTLE BIG ADVENTURE	1649		
LITIL DIVIL	699		
LOTUS 3	449		
MAGIC CARPET 2	1549		
MAGIC CARPET PLUS	1649		
MARINE FIGHTERS	849		
MECHWARRIOR 2 DATA DISK	999		
MEGARACE	749		
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	489		
MICRO MACHINES 2	1499		
MORTAL KOMBAT 2	799		
MORTAL KOMBAT 3	1499		
MYST	799		
NBA 96	1649		
NEED FOR SPEED	1549		
NHL HOCKEY 93	489		
NHL HOCKEY 96	1549		



CD-ROM SADA UNIVERSE

ADULT GIF PICS VOL. 1 299
Soubor 4000 kvalitních erotických obrázků

ADULT GIF PICS VOL. 2 299
Další 4000 obrázků z oblasti erotiky

300 GAMES FOR WINDOWS 299
Kolekce 300 her pro Windows 3.x

COLOR PCX IMAGES 299
Obsahuje přes 1700 kvalitních obrázků

DOOM ADDONS 299
Levely, editory, zvuky, cheaty pro DOOM 1

DOOM 2 ADDONS 299
1500 nových levelů, utility, editory pro DOOM 2

GAMES & EDUCATION 299
Soubor 1000 nejlepších her a desítek vzdělávacích programů

MONO PCX CLIPART 299
12000 čemobilých obrázků pro Vaše PCčko

MUSIC & GRAPHICS 299
Kolekce hudebních a grafických programů a souborů

SPACE & SCI-FI 299
Obrázky, programy a animace z vesmíru a oblasti Science-Fiction

KOMPONENTY PC

NOCTROPOLIS	489	HDD 850 MB WD EIDE	7599
OPERATION BODYCOUNT	599	CPU CYRIX 486DX4-100 MHz	1899
PGA TOUR 96	1549	CPU CYRIX 5x86 100 MHz	2599
PHANTASMAGORIA	1649	CPU AMD 5x86 133 MHz	2999
PINBALL DREAMS DELUXE	1349	CPU INTEL PENTIUM 75 MHz	4149
PITFALL	1549	SIMM 1MBx32-70ns (4 MB)	2499
POPULOUS 2 / POWERMONGER	489	SIMM 2MBx32-70ns (8 MB)	4799
PRIVATEER	489	CD-ROM 4x SPEED HITACHI	2649
QUARANTINE 2 ROAD WARRIOR	849	CD-ROM 6X SPEED WEARNES	4999
REUNION	749		
SCREAMER	1199		
SEA LEGENDS	1499		
SEA WOLF	489		
SEAL TEAM	489		
SHANNARA	1449		
SHELOCK HOLMES 2	699		
SHIVERS	1399		
SHOCKWAVE ASSAULT	1549		
SIM ISLE	1599		
SIM TOWN	1499		
SLIPSTREAM 5000	1349		
SPACE HULK	489		
STARDUST SUPER EDITION	599		
STAR TREK: A FINAL UNITY	1649		
STONEKEEP	1699		
STRIKE COMMANDER	489		
SUPER KARTS	1399		
SYNDICATE	489		
SYNDICATE / UFO	999		
SYSTEM SHOCK	489		

POČÍTAČOVÉ SESTAVY

C.C.S. EUROPE STEREO MACHINE 2
486DX-100, 4 MB RAM, 540 MB HDD, VGA
VLB 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X,
Sound Blaster Pro komp. karta 32995

C.C.S. EUROPE STEREO MACHINE 5
5x86-100, 4 MB RAM, 540 MB HDD, VGA
VLM 1MB, STEREO CASE, CD-ROM 4X,
Sound Blaster Pro komp. karta 33995

Computer Connection

Prodejna her, záložní služba:
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309

Prodejny hardware, příslušenství, UNIVERSE CDs:
Branická 40, 147 00 PRAHA 4, tel./fax: 461379
Zenklova 131, 180 00 PRAHA 8, tel./fax: 6832309
Benešova 15, 602 00 BRNO, tel./fax: 42218958

VŠECHNY CENY JSOU VČETNÉ DPH

platforma: **PC-CD**minimum: 486 DX2/66,
8 MB RAMdoporučeno: Pentium 100,
16 MB RAM

typ: adventure

žánr: horror

producent: Trilobyte

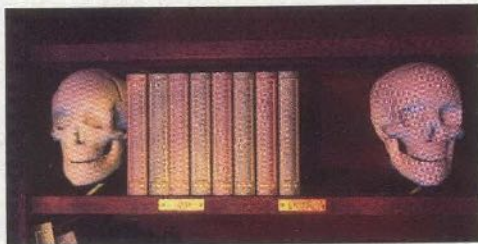
distributor: Virgin

datum vydání: zima '95

MIREK KOPECKÝ



11th Hour



11 HODINA ODBYTA... Bůh asi zřejmě nebyl střízlivý, když *11th Hour* splácával dohromady. Tento projekt se skutečně nadmíru nepovedl. Jedná se o pokračování veleúspěšné hry *7th Guest*. Začneme příběhem a to nejdříve dějem vycházejícím ze hry *7th Guest*. V jednom malém městečku žil jeden bohatý a slavný prodejce hraček. Ten k sobě jednoho dne pozval šest vzácných hostů. Od doby, kdy hosté poprvé vstoupili do domu prodejce hraček je dodnes nikdo nespátal, proto byla na místo činu vyslána tajná agentka. Ta se ovšem rovněž z kuplířského domu nevrátila. No a vám hráčům, jako dalšímu hostu v jeho domě, je udělen úkol ji najít a spolu s ostatními lidmi přivést zpět. Příběh je skutečně zajímavý.

INTERAKTIVNÍ FILMEČEK NEBO HRA. Ne. To si myslím není to pravé přirovnání. Je fakt, že jsou na 4 CD hodiny videa, ale o interaktivní filmeček se nejedná. Vy se svým hrdinou máte omezené místa, kam se jít vypravít.

Grafika je sice realistická, ale velmi na úkor hrátelnosti. Vy se v ní, pokud máte high super Pentium hýbáte plynule. Koho ale baví chodit po určitých úsecích, tzn. namířit směr a po zastavení znovu namířit směr chodu, zjišťovat, zda-li jsou či nejsou dveře otevřené a když jsou, otevřít je. Porozhlédnou se v místnosti ukryté za nimi a jít zase dál. Jsou zde také logické problémy, které se mi zdají spíše nelogické a nesmyslné ale budiž. K dispozici máte minimapu, jež znázorňuje místnosti, v nichž jste byli nebo nebyli. Autoři zvolili opět stupidní knihu, která, když budete chtít, vyřeší logické problémy za vás, to je ovšem zase kapka k logickým problémům. Asi mi dáte za pravdu, že není třeba vytvořit

Bože, kam to zas ten Virgin strčil pracky, **vždyť tohle je hotová zkáza!** Čtete jen tak pro zajímavost recenzi na jednu z nejhůře ohodnocených her v existenci Excaliburu.



návod. Ještě dlužím vysvětlení, že se 11 hodina kromě názvu od sedmého hosta vůbec neliší, jak prostředím, tak celistvou pointou.

HUDBA A ZVUK. Z hudby jsem se zděsil hned na začátku. Ubohá hrobařská píseň, která ve svých verších upozorňuje na možné nebezpečí ze strany „pana Mrtvého“, to bude asi nejspíš ten výrobce hraček. V samotné hře je hudba natolik hrozná, že jsem si ji musel vypnout. Zvuky, pfffff!!!! No comment. Raději zahodte Soundblastera, než abyste museli poslouchat pseudozvuky.

MÁ JEŠTĚ NĚKDO ZÁJEM? Na to, že *11th Hour* byla očekávaná hra od Virginu, je převeliká ostuda, jak byl tento výtvar odbyt. Nějaké naděje po stránce grafické tomu v nejmenším nedávám. Ani to Full Motion Video nestálo za nic, a že je toho plné CD, lépe ře-



11 TH HOUR

11

grafika: 10

hudba: 10

zvuk: 5

animace: 40

testováno na: 486 DX4/100, 8 MB-RAM, SB, qs CD

pro: pěkný ksicht na originálním balení

proti: naprosto všechno

11 = 11, co dodat?



čeno 4 CD. Prosím vás, jestli mi rozumíte, nekupujte tuhle hru, stojí přes 1800 Kč a je na houby. Navíc, nebylo zařazeno ani Audio, tudíž ty CD nemůžu využít pro tu zběsilou hudbu ve mé dvoupatrové věži Philips. Co se týče Windows 95, je rovněž ve výběru. Hra podporuje Gravise a AWE 32. —KEVIN



CyberSpeed

PETR SLOVÁČEK



„Asi jsem neměl všechny obrázky tahat v SVGA. Pak to vypadá docela hezky. Bohužel jen vypadá.“



„Hra je prokládána reklamními šoty. Opravdu se hrozně, ale hrozně nasmějete.“

Jelikož mě ani po dlouhém přemýšlení napadlo nic dostatečně originálního, rozhodl jsem se recenzi na *Cyberspeed* pojímat jako rozhovor dvou osob. Jednou z nich je nic netušící hráč a druhou zkušený a hrou dostatečně poznamenaný recenzent. Nevím jak moc je tento způsob originální, ale rozhodně více než hra sama.

Nnh: Nedávno jsem si v jednom časopise přečetl, že se připravuje nová hra *Cyberspeed*, stylově podobná poměrně dobrému *Wipeoutu*. Nevíte zda-li ji již autoři dokončili?

Rec: Bohužel ano.

Nnh: Proč bohužel? Je snad špatně napsaná nebo hratelná?

Rec: Bohužel obojí.

Nnh: Jak to myslíte? Mohl byste mi o tom říci něco bližšího?

Rec: Je to nutné? Poslední dobou nedělám nic jiného.

Nnh: Rozhoduji se, zda-li bych si ji měl koupit. Potřebuji poradit.

Rec: Probůh ne! Opravdu není o čem stát. To si radši kupte láhev Rumu. Čas s ní strávený bude rozhodně zábavnější.

Nnh: Co tím chcete říct?

Rec: Když tedy jinak nedáte, povím vám o této „hře“ něco bližšího. Krabice je ozdobena značkou „Designed for Microsoft Windows 95“. Nevím jak vy, ale já mám s tímto cejchem špatné zkušenosti.

Nnh: Copak pod tímto systémem běží špatně?

Rec: No, špatně to se říci nedá. Ale díky němu je minimální konfigurace posunuta o jednu generaci procesorů nahoru.

Nnh: No a jaká je tedy ta minimální konfigurace?

Rec: PC 486 DX4/100, osm megabytů paměti a local-bus video karta. Ale to je opravdu minimum, na kterém hra spíše pochoduje.

Nnh: Huh, ale to je přece standardní konfigurace v naší republice.

Rec: No a?

Nnh: No, já sem myslel. . .

Rec: Tak na to zapomeňte.

Nnh: No dobře. Dejme tomu, že si koupím Pentium. Stejně jsem o tom dlouho uvažoval. Bude to potom konečně dobře provozovatelné?

Rec: Pochybují.

Nnh: Ale na čem se to tedy má hrát?

Rec: Copak já vím? To přece není můj problém. Já to hrát nebudu.

Nnh: No tak tedy oželím nejvyšší detaily. Potom to už bude dobré, ne?

Rec: Ne, proč?

Nnh: A co zase? Už to přece musí být rychlé.

platforma: PC-CD

doporučeno: Pentium/133,
16 MB RAM, qs CD

minimum: PC 486DX4/100,
8 MB RAM, ds CD

typ: závody

žánr: sci-fi

tvůrce: Mindscape

distributor: Mindscape

datum vydání: prosinec 1995

Pokus o recenzi aneb dvacet do-těrných otázek, proč si nekoupit tuhle hru.

CYBERSPEED

25

grafika: 68

animace: 65

hudba: 78

zvuk: 50

testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM, VESA, ts CD

pro: docela hezká hudba, **proti:** je to pomalé, ošklivé, nudné. . .

Je to přesně to, co to nemělo být.

Rec: No, rychlé už to pak docela je, ale vypadá to hrozně. Všechno je takové nějaké kostrbaté. No vždyť to znáte.

Nnh: Grafika není všechno. Důležitá je přece hratelnost. Jak ta dopadla?

Rec: Špatně. Celou dobu držíte klávesu dopředu a nanejvýš několikrát vystřelíte. Dodnes jsem nepochopil, proč autoři také zařadili směry vlevo a vpravo, když to zatáčí samo.

Nnh: Ale to snad ne? Vždyť o to přece v tomto typu her jde, ne?

Rec: Proboha, když už pochopíte, že to už dnes nikoho nezajímá? Vy přece nejste vůbec důležitý. Hlavně, že se napálíte a koupíte to. To je, o č tu běží.

Nnh: Já prostě neuvěřím, že je všechno špatné. To přece není možné.

Rec: No musím přiznat, že všechno tak špatné není. Hudba se docela povedla. Ale dát za dvacet techno písniček pomalu dva tisíce mi přijde trochu moc.

Nnh: Hm, no dobře. Přesvědčil jste mě. Asi si to nekoupím.

Rec: No to doufám.

Nnh: Ale stejně. Kam se ten vývoj herního průmyslu ubírá?

Rec: To tedy nevím. Stojí to za <cenzored>. A já to musím hrát. To je práce na <cenzored>.

Nnh: No přeji vám hodně štěstí. Snad se to v budoucnulepší.

Rec: Pochybují. Ale díky.

Nnh: Tak na brzkou shledanou.

Rec: Jen to ne. Radši sbohem.

Tak, to byl tak trochu smyšlený rozhovor. Smutné je, že takhle to ve skutečnosti vůbec nefunguje. Některým lidem můžete do neko-nečna opakovat, že je to strašné a stejně si to koupí. A na tom všechny firmy, tvořící takovéto paskvily, staví a z toho také žijí. A přitom by stačilo to prostě nechat ležet a ony by zkrachovaly. Ale říkejte to těm lidem, je to jako plivat proti větru. —Twyn

Conqueror A.D. 1086

platforma: **PC-CD**

minimum: 486DX/33, SVGA,
8 MB RAM, ds CD

doporučeno: 486DX4/100, SVGA,
ds CD

existuje na: PC-CD

typ: Strategie

žánr: Historická

tvůrce: Software Sorcery

distributor: Sierra

datum vydání: leden 1996



Doufám, že několik úvodních veršů z Písně o Rolandovi vás, stejně jako mě, přeneslo do dávno zapomenutých časů. Do doby, kdy urození bohatýři konali hrdinské činy a možnost položit život za svého krále bylo nejvyšší ctí a odměnou. A právě do této historické epochy se vás pokusí přenést i hra *Conqueror A.D. 1086*.

Jak si jistě ti bystřejší všimli, tak děj hry začíná v roce 1086 v Anglii. Před vámi stojí nelehký úkol dobýt celou tuto zemi, zvítězit v četných turnajích, zplundrovat nespočet nepřátelských hradů, vyhrát několik bitev a protřpět si nekončné a nudné rozhovory po hospodách.

POHÁDKA O PEJSKOVI A KOČIČCE.

Autoři se snažili být co možná neoriginálnější a tak *Conquerora* namíchal z obrovského množství různých prvků, takže z toho vznikl jen nepodařený mix, jenž nejvíce připomíná dort, který upekli pejsek s kočičkou. Protože se nejedná o míchanec ledajaký, rozebereme si jednotlivé přísady dopodrobna.

Hra v sobě má několik partií, jež jsou většinou doménou her žánru RPG. Na začátku si totiž charakteristickým způsobem vytvoříte postavu oplývající přešlými vlastnostmi. Také nakupování zbroje a vykecávání se po hospodách připomíná v lecčems klasické RPGčko. Největší pikantéři je fakt, že po dlouhých rozhovorech v hospodách a chrámech se stejně nic moc nedovíte.

Strategické choutky zase můžete zklidnit při snaze zajistit prosperitu vašeho království. K tomu také neodmyslitelně patří kromě ekonomických problémů, také starost o najímání žoldnéřů a následných bitev. Zde jsou

PÍSEŇ O ROLANDOVÍ

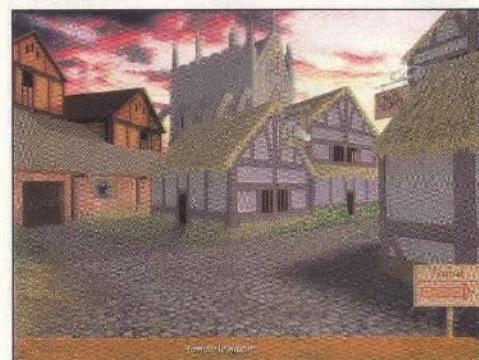
Kdo slyšet chce, ať tiše poslouchá.
Povím teď příběh, sotva kdo jej zná,
jak rytíř Roland cti své věrně dbal
a do smrti až při svém králi stál,
jak nezapomněl, co mu přísahal,
ani když v bitvě ocitl se sám
uprostřed nepřátel, a bojoval
až do konce. Též příběh řekne vám
o rytíři, jenž Ganelon byl zván,
jak z nízké msty a nenávisti jít
zapomněl na čest, zradil Rolanda,
s ním nejvěrnější druhy zaprodal
a do očí pak o tom králi lhal –
však právem král ho potrestal!
To Karel byl a oběma jím vládl.
Už sedm let v Španělsku bojoval
a mečem svým chtěl zahnat Marsila,
jenž Saracénům pyšně kraloval,
zpět za moře, kde byla jeho vlast.
Za sedm let měl Karel celý kraj,
nebylo hradu, jenž by odolal,
všech dobyl měst, jen Zaragoza však
se bránila a v ní je Marsil pán.
Den ze dne víc ho soužil tíseň zla
a trápí ho, však bojovat chce dál
a nevzdává se saracénský král,
třebaže zlé a špatné zprávy má,
jak Karel bez oddechu dotírá
a že je s vojsky blízko městských bran.
Jsme v Zaragoza, právě tam
vše začíná, jak příběh povi dál,
teď slyšte už!

šarvátky dvou armád zpracovány obzvláště vypečeným způsobem. Každé vojsko totiž obsahuje jen tři druhy vojáků - pěšáky, kopiníky a rytíře. Vedení bitvy pak spočívá v jednoduché rovnici - rytíř je silnější než pěšák, pěšák snadno zabije kopiníka a kopiník si zase s úspěchem vychutná rytíře. Hm. Nic moc.

Teď ovšem přijde na řadu největší vychytávka - akční souborje uvnitř hradů. Jak každému došlo, tak v této partii budete coby rytíř pobíhat v takovém *Doom like* prostředí po nepřátelské hradě a co se bude hýbat tak to rozsekáte a to co se hýbat nebude, tak to strčíte do hyperprostorového batohu. Při tom ještě můžete pokřikovat

rozkazy na několik svých spolubojovníků, jež je stejně nebudou schopni splnit. Až všechny obránce rozsekáte na kusy, tak se můžete přestěhovat do nového sídla. Tato část hry je zpracována po technické stránce obzvláště hrozně - to se týká především příšerné grafiky, jež běží v malém okně v režimu 320x200. Naštěstí obtížnost těchto souborů je velmi nízká, neboť kdykoliv můžete hrad opustit a když se do něj vzápětí vrátíte, tak máte hit pointy zase na maximu. Huh.

O turnajích se snad nebudu rozepisovat, neboť jsou v podstatě totálním plagiátem *Defendra*. Snad jen připomenu, že hratelnost



těchto souborů byla v *Defendrovi* daleko, ale daleko vyšší (a už tenkrát mě nebavily).

Také lze zde s jistým umem vyzorovat i několik fantasy prvků. Největší extázi zde totiž nezažijete v náručí nějaké lépe a urozené děvy, ale v dračím brlohu (úmyslně jsem se vyhnul slovu doupe) při zabíjení ubohého draka.

Při tom všem pachtění vás bude provázet příjemná SVGA grafika (samozřejmě mimo souborů v hradě) a z CD se line taková nenápaditá hudba. K tomu si ještě připočítejte velice zvláště zpracovaný ovladač myši, takže každé vaše kliknutí bude provázeno nesmírným utrpením, a výsledný verdikt je na světě - přečtěte si raději nějakou pěknou knížku.

—Genagen



P.S. - autorův paranoidní výplod

Možná někomu bude připadat poněkud podivné, že jsem v úvodu použil úryvek z Písně o Rolandovi, což je záležitost typicky francouzská a z Anglii to má pramálo společného. Leckdo možná namítne, že jsem spíše měl citovat třeba z díla Pan Gawain a Zelený rytíř, ale tyto poznámky mohu lehce přejít mávnutím ruky, neb jsem si dopředu připravil několik argumentů. Jednak děj Písně o Rolandovi se odehrává na přelomu osmého a devátého století, tj. je toto období historicky bližší době v níž se *Conqueror* odehrává než ony Artušovské legendy, jež byly skutečností někdy v šestém století.

Druhý důvod je však daleko důležitější - jsem totiž zanícený frankofil takže mně nečinilo žádných problémů vytáhnout ze své frankofilní knihovničky právě překlad Písně o Rolandovi (mimochodem zájemce o originální znění



CONQUEROR A. D. 1086

53

grafika: 82

animace: 70

hudba: 78

zvuk: 62

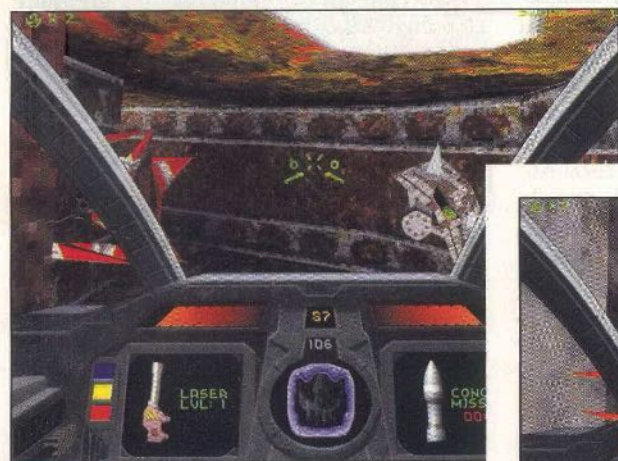
testováno na: 486DX/40, 8 MB RAM, qs CD, GUS, SB16

pro: s touto hrou ušetříte spoustu času - prostě ji nemusíte hrát proti: nuda

Conqueror A.D. 1086 je nudná variace na starší hru Defender of the Crown.

mohu odkázat na knihu La chanson de Roland, vydanou v Paříži 1937). — Genagen

Úryvek z Písně o Rolandovi přeložil Václav Cibula.



KAREL FLORIAN Descent



platforma: **MAC-CD**

existuje na: PC-CD

minimum: PowerMAC, CD, 18 MB HDD, 7 MB paměti

výrobce: Parallax Software

distributor: Interplay

zapůjčil: BBS

datum prodeje: březen 1996

Po úspěšné expanzi na poli PC strojů se *Descent* dostává i na tolik proklínané mašiny - oblíbené Mac. A co s sebou přináší nového?

Po pravdě řečeno, není toho mnoho. Prvním a rozhodně nejradikálnějším faktorem zájmu je supervegová grafika ohromující svou

dokonalou plynulostí a dynamickou jízdou (letem). Vše ostatní již zůstává při starém.

Tedy. Hra se odehrává jak jinak v daleké budoucnosti, kdy gigantické konglomeráty žijí na různých planetách ty či ony suroviny. Pak zešílí počítač, začne ovládat těžební roboty a ti, jak jinak, začnou ohrožovat veškeré živé i samotné doly. Vaším úkolem je, pokud jej přijmete, roboty zničit, dovést k výbuchu každý důlní reaktor a zdárně a včas opustit planetu. Jak originální.

Jak jsem již předeslal, systém hry je naprosto totožný s PC. Nikoho nepřekvapí, že číty na Maca jsou absolutně shodné s číty na PC (gabbagabbahey apod.) a že nepřátelé vynikají

shodnými rysy jako v předchozí verzi. Jedinou radikální změnou, co se už ovšem hrátelnosti a herního systému netýká, je, jak jsem již

uvedl na začátku, změna grafického režimu. Na PC běhal *Descent* v grafickém režimu 320x240 (nebo tak nějak) a byl slušně hrátelný na strojích od 486 DX. *Descent II*, nedávno se objevivší je hrátelný dobře na Pentiiích a jím podobných sourozencích (P6). Na Mac verzi hra běhá pouze v SVGA módu a jak obrázky dokazují, je to pastva pro oči. Hra je velmi dynamická a plynulá, trochu se zpomalí jen když si zapnete obtížnost „insane“. Každopádně je vidět, že Mac na podobně založené hry má (*Dark Forces*, *Wolfenstein 3d*) dostatek potenciálu. Abych pro úplnost dodal, ke hře hraje hudba a zaznívá zvuk. Tak.

Tolik o *Descentu* ve verzi na MACa. Pokud máte doma jako pan Hlaváček Mac Intoše, neváhejte a jděte do toho. — Roger T.

DESCENT

80

grafika: 85

zvuk: 70

hudba: 75

animace: 80

testováno na: Power Mac 7500/100 AV, qs CD

pro: Velice dynamická hra, zábava.

BattleSport

platforma: **3D0**

typ: sport

žánr: sci-fi

počet hráčů: 1-2

počet pozic: 6 SRAM

tvůrce: Cyclone Studios

producent: Studio 3D0

distributor: Studio 3D0

datum vydání: leden 1996

INTRO

Intro *BattleSportu* je absolutně nejdynamičtější a nejatmosféricktější ze všech, co jste kdy viděli a slyšeli.



KAREL POUSTKA

SCI-FI SPORTY. *BattleSport* je z toho soudku her, které nepotřebují žádný příběh. Jednak proto, že se dá shrnout do pár slov, jako jsou: kovová aréna, protivník, branka, míč, rakety, komentátor a zmrzlina. Jinak řečeno, *BattleSport* patří do rodiny futuristických sportovních her společně se Spectrác-kou hrou *Xeno* (vzpomínáte ještě?), amigáckými *Speedbally* nebo *Adrenalinem* a dlouhou řadou dalších. *BattleSport* nepotřebuje příběh také proto, že už jeden má v osmibitovém hitu *BallBlazer* od nikoho menšího než *Lucas-Arts*, kterým se *BattleSport* nechal inspirovat.

A O ČEM JE TAHLE? Princip hry je tedy zhruba jasný, pokusím se jej poněkud zjemnit. Každý zápas se odehrává ve čtvercové aréně. Vy se ocitáte v roli pilota třicetitunového tanku, který má vše potřebné pro to, aby byl důstojným soupeřem protivníka, jenž je rovněž posazen do třicetitunové hory kovu. Jak už to tak bývá u míčových her, kde je přítomna nějaká branka, máte za úkol vstřelit alespoň o jeden gól více než protivník. Máte na to tři třetiny trvající podle volby či podmínek jednu až devět minut. Míč se v aréně pohybuje sem tam, odráží se od stěn, sloupů a dalších překážek v aréně a čeká, až se ho někdo ujme. Od okamžiku uzmutí míče vám běží, stejně jako třeba v NBA, časový limit, ve kterém musíte vstřelit, jinak ztrácíte držení míče. Na rozdíl od všech sportů provozovaných v současnosti a v reálu, je každý hráč v *BattleSportu* připraven na možnost, že kontrolu nad míčem získá protivník, přítomností dvou zásobníků raket. Pokud se tedy stane, že protivník získá míč, snažíte se vyrazit mu míč několika salvami raket nebo laserových paprsků. Samozřejmě, že se občas stane, že svého protivníka rozstřílíte na kousky. V tom případě ho máte za pár vteřin zpátky. To samé se stane i s vámi, pokud vám klesnou štíty na nulu.

Přestože jsou podle představ autorů a manuálu tanky skoro třicetitunové, veese si skáčou po aréně (ten flek vlevo nahoře), jakoby se nechumelilo. A taky že se nechumelí.

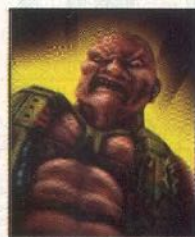


ARÉNY. Ve hře máte možnost hrát ve třiceti arénách. Uprostřed každé arény se vznáší informační tabule s ukazatelem skóre, času a s jmény aktérů zápasu. Nemusíte se však obávat nějakého stereotypu, protože každá aréna má svá specifika. Především jsou to různé početné a různě postavené sloupky a překážky, v některých arénách jsou skokánky urychlující pohyb nebo ztěžující střelbu na branku, někde vám budou znepřístupňovat život střílny, které se aktivují, pokud se někdo nachází v jejich blízkosti. Brank, do kterých se budete střílet, je také několik druhů a obtížnost úspěšného zásahu se zvedá společně s úrovní schopností vašeho protivníka. Je nasnadě, že do čtyřsměrné brány se trefuje lépe než do dvou- nebo jednosměrné, že je lepší, když branka stojí na zemi, než když visí ve vzduchu, otáčí se, pohybuje se po určité dráze nebo se dokonce teleportuje z místa na místo. Všechny tyto vlastnosti branek se samozřejmě nechtutně kombinují. Další věcí, ve které se arény od sebe odlišují, jsou různé bonusy. Některé bonusy sebrané v takticky správnou chvíli mohou zvrátit celý zápas, některé jen ulehčují těžký život „BattleSportovce“. Jejich počet v každé aréně kolísá od nuly do čtyřky.

BONUSY. Bonusy však nemusíte pouze sbírat v aréně, ale pokud si nastrádáte příslušný obolus, můžete si zajít před zápasem do obchodu a vybrat si až tři bonusy, které se vám zdají nejužitečnější. Bonusů na vás čeká v obchodě celkem dvacet šest a souhrn jejich účinků nemá daleko ke slovům nápaditý a pestrý. K vaší dispozici je například bonus pro zastavení pohybu míče, pro navádění míče do branky, neviditelnost, oslepení protivníka, přidání jedné minuty nebo celé třetiny k zápasu, střední a těžké lasery, štíty, naváděné rakety, super rychlost, matení radaru pro-

DRSŇÁCI A ZELŇAČKA

Tak tihle drsňáci a drsňačka-zelňačka vám budou stát v cestě za získáním titulu Šampióna BattleSportu. Nevidíte tu ale všechny, poněvadž T-Shark (ten tlustej) mě překážel způsobem, na který jsem dosud nenašel adekvátní odpověď.



Pět sekund do konce první třetiny. Cítíte tu napjatou atmosféru? A cítíte taky to riziko na plotně, co jste si dali ohřát před...? Jak je to vlastně dlouho?



Čtyřsměrné branky propouštějí míč pokaždé a proto je tak velká zábava střílet na branku. S dvousměrnou, otáčející se a zároveň teleportující se brankou se ze zábavy stává poměrně slušná frustrace.

tivníka, ochrana proti vyrazení míče, zmrazení branky, aby se neotáčela, přitahování míče k vašemu tanku nebo dokonce bonus pro létání. Trvání účinku bonusů je buď jednorázové, dlouhé deset až třicet sekund, třetinu nebo celý zápas. Bonus, který jste nepoužili a už se vám nehodí, můžete v obchodě prodat, ale pouze za polovinu jeho ceny.

TANKY A Oponenti. Je nemyslitelné, abyste celou hru „sportovali“ pouze v jednom stroji. Nevymýšlíte a nekonstruuje si sice vlastní tanky, ale autoři svěřili vaši touhu po novém hardwaru do rukou odborníka z TankShopu. Tanky mají šest parametrů (akcelerace, nejvyšší rychlost, palebná síla, štíty, držení míče a cornering (nepřišel jsem na to, co by to mohlo být)), každý jinou kombinací. Můžete se tak setkat s tanky robustními, s velkými štíty, ale malou rychlostí, nebo s tanky mrštnými a snadno zranitelnými.



V tomhle obchodě si můžete vybrat spoustu věcíček, které se vám budou v aréně velice hodit. Namátkou jmenujme Zamrznutí branky, Super naváděcí raketu na jedno použití se zárukou, atd.

Protivníci jsou chloubou této hry, respektive je to jejich inteligence a chování. Stejně jako tanky, mají i vaši oponenti různé vlastnosti jako umění boje, umění hry, obrana, agresivita, zručnost v pilotáži a přesnost střelby. Zatímco například Brick je mariňák se svařákem místo mozku, Arson je pěkně naštvaná ženská, která se bude spíš než na střelení gólů soustředit na to, jak by vás co nejrychleji usmažila laserem a nějakou tou raketou. Sniper se vám snaží dostat za záda a počastovat vás dávkou raket a Shadow hojně využívá bonusů pro neviditelnost a následného překvapivého útoku nebo gólů. Podstatné na tom je, že se to o vašich oponentech nejenom píše na obrazovce, ale že se tak skutečně chovají.

HLAVNÍ MENU. Každé hlavní menu by mělo nabízet několik možností a hlavní menu v *BattleSportu* není výjimkou. První z možností je INSTANT ACTION, kde volíte arénu, soupeře, tank, časový limit pro střelu a „jede se“. Podobný je EXHIBITION MODE, který se liší pouze přidáním možností navštívit obchod a zdarma tam nakoupit a možností určit typ hry (hrací doba omezena počtem gólů nebo různě dlouhými (1-9 minut) třetinami). V obou módech máte na výběr z pěti protivníků a pěti tanků. To, co dělá z těchto voleb něco víc, než trénink na hlavní volbu TOURNAMENT, je možnost zvolit za protivníka místo počítače člověka, popřípadě kamaráda. Popisovat pocit, když se obrazovka rozdělí na dvě části a vy začnete prát do kamaráda jednu salvu raket za druhou, bezprostřední reakce na právě vstřelený gól, které nemají daleko k násilí z náhlé ztráty sebekontroly, tak tohle popisovat

BATTLESPORT

91

grafika: 85

animace: 80

hudba: 85

zvuk: 90

testováno na: 3D0 FZ-10

pro: velmi slušná rychlost hry, inteligence a chování protivníků, jedna z nejlepších her pro dva hráče **proti:** netuším

Vynikající hra pro jednoho hráče, která „vydrží dlouho čerstvá“, pro dva hráče se nezkazí snad nikdy. Rychlá, atmosférická akce, při které vás bolí ruce od křečovitého svírání joypadu.

vat nemá cenu. To se musí zažít. Každopádně je to dostatečný důvod pro koupi téhle hry, i kdyby chyběli skvěle naprogramovaní protivníci, se kterými se setkáte v TURNÁJI. Tam začínáte jako absolutní zelenáč se dvěma tisíci kredity na kontě a postupně se probíjíte až k současnému šampiónovi, kterého se pokusíte obrát o titul. Zde budete mít možnost, pokud budete dostatečně schopní, setkat se se všemi protivníky i tanky.

TEN ZBYTEK. K hudbě se nenachází lehce slova. Ne snad, že by byla tak skvělá, ale dokonale se hodí k rychlé akci hry a typicky se poněkud opakuje, ale to jenom pro někoho, kdo si na to dá speciálně pozor. To je vše, co se o ní dá říci. Každý zápas samozřejmě komentuje dvojice chlapíků, kteří se předhánějí v nadšení nad gólem, vyrazením míče nebo rozstřelením jednoho z hráčů. Komentář by sice mohl být trochu pestřejší, ale ještě si rádi zařvete spolu s komentátory, až dáte rozhodující branku v prodloužení, a na pestrost komentáře si úplně zapomenete stěžovat. A samozřejmě rakety bouchají, lasery syčí atd.

Od prvního okamžiku v aréně se začnete neustále vyhýbat raketám protivníka, studovat jeho taktiku, nepřetržitě skákat, kontrolovat radar, oplácet raketami za rakety, sledovat časový limit pro střelu a honit bonusy po všech možných koutech arény. Neustanete, dokud si rozumně neřeknete: „Tak dost bylo zábavy, jdu dělat něco užitečnějšího.“, nebo dokud neporazíte posledního protivníka a neuděláte z něj bývalého šampióna *BattleSportu*. Já osobně jsem pro tu první možnost, ale nedělám si o vás iluze, vy fanatici. —**Fanatic**

Earthworm Jim

platforma: **PC-CD**

doporučeno: PC 486DX2/66,
16 MB RAM, ts CD

minimum: PC 486DX/33,
8 MB RAM, ds CD

typ: arkáda

žánr: akční

tvůrce: Activision

producent: Activision

datum vydání: prosinec 1995

Stejně, jako je nepředstavitelný svět bez války, život bez vzduchu a láska bez sexu, tak nepředstavitelné jsou i počítačové hry bez akčních plošinovek. Dokonce by se dalo říci, že arkády byly vlastně jakýmsi herním počátkem, ze kterého se všechny ostatní žánry teprve vyvinuly. Jestli jste někdy viděli *Duke Nukem* číslo jedna, tak asi víte, o čem mluvím. Zkrátka plošinovky jsou stále věčné téma, které asi nikdy nezrezaví. A jelikož firma *Activision* si je toho zřejmě velmi dobře vědoma, vypustila v pořadí již druhou hru tohoto typu. Po zdařilém *Pitfallu* je tu další adept na dobré ohodnocení, nesoucí název *Earthworm Jim*.

HEJBEJ NOSEM, HÁDEJ KDO JSEM?

Earthworm Jim se v jazyce anglickém zve naše žížala, i když po chvíli strávené před monitorem si nejsem tak docela jist, zda-li je toto tvrzení pravdivé. Rozhodně naše žížaly mi nepřijdou tak bojovné a agresivní (hlavně po dešti, kdy po nich lidé na ulicích klidně šlapou), jako tato anglická, firmou *Activision* stvořená (na Západě byli dycky holt tvrdší). Ale zpět. *Earthworm Jim* je hlavní hrdina stejnojmenné vynikající hry, nemající jiný cíl, než vás výborně pobavit a úplně vysílit. V jejích dvaceti úrovních na vás čeká spousta skákání, střelení, skákání, střelení a překvapivě také skákání a létání. Jak již jsem řekl, žížala Jim je hrdina. A mimo to, že je dokonce hlavní, je ho také pořádný kus. Nelekně se ničeho a bojuje se vším možným, jeho odvěkým nepřítelem kosem počínaje a rozzuřeným sněhulákem například konče. Tedy bojuje, ale samozřejmě pod vaším vedením. A to, jak asi tušíte, nebude nijak jednoduché. K vaší nezbytné obraně vám slouží jakási žížalí pistole a improvizovaný bič, který Jim získá, tak, že se chytne za hlavu, vytáhne se ze svého obleku, mrskně sebou proti nepříteli či háku, kterého buďto zneškodní nebo se ho chytne, to již záleží na situaci, ve které tento bič použijete. Čekají vás také úrovně, kde bude Jim vystupovat jaksi „naostro“, neboli jak sám říká „nude“. Zde nemáte možnost se nijak bránit, ale nemusíte mít strach, protože není proti čemu. Musíte pouze skákat a skákat. Hra obsahuje také několik levelů, ve kterých Jim létá na jakési trysce letadla a vyhýbá se při tom meteoritům. Musí letět tak rychle, aby předhlonil jeho soupeře kosmonauta

Hrdinná žížala proti všemu tvorstvu.

PETR SLOVÁČEK



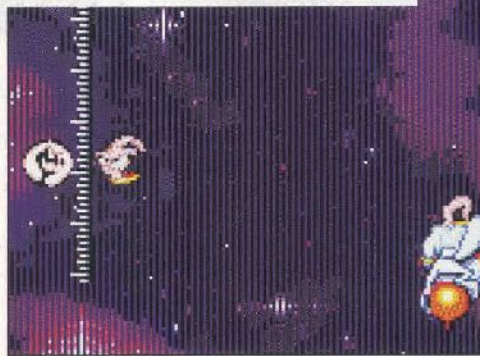
„I když to tak nevypadá, Jimi rychle utíká před oblodou, která ho chce sežrat. Její velký apetit bude brzy chytře využít.“

a dorazil na další planetu jako první. Myslím, že pokud ještě dodám, že každá úroveň vypadá úplně jinak, a že se také trochu mění váš pohyb v nich, bude asi všem jasné, o jak dobrou a v tomto žánru poměrně originální hru se jedná. Děkujeme bohu, konečně jsme se po dlouhém době dočkali.

A JAK JE TO PŘEVEDENO? Co se týče grafického zpracování, *Earthworm Jim* běží pod Windows 95, ve 256 barvách a v takové velikosti okna, jakou si vyberete. Dostí překvapilo, jak dobře si hra s Okny rozumí, konečně tedy někdo Gatese převezl a napsal to tak, že si uživatelé nemohou stěžovat. Už sem tomu ani nevěřil. Snad si z toho ostatní autoři vezmou příklad. Hru doprovází velmi dobrá hudba (no už to s tím chválením nějak přeháním, ne?), „vypálená“ na CD-čku. Ke každé úrovni přísluší jiný motiv, podle toho, kde se právě odehrává a je tedy zkrátka přesně tam, kde má být.

NĚKOLIK SLOV ZÁVĚREM. Hru *Earthworm Jim* vám nemohu nedoporučit. Je sice trochu obtížnější, ale její hratelnost se pohybuje přesně na té hranici, kdy je pekelně těžká, ale přesto vás nepřestane bavit a vy jí budete hrát

„Tohle je jediný level, který se ve hře několikrát opakuje. Vaším cílem je předhlonit toho zuřivého kosmonauta, který se vznášá před Jimem.“



„Ve hře se povozíte i na cvičené kryse.“

EARTHWORM JIM

82

grafika: 78

animace: 60

Hudba: 85

zvuk: 76

testováno na: PC 486DX4/100,
8 MB RAM, ts CD

pro: skvělá zábava, spousta úrovní, originální nápady, **proti:** trochu větší obtížnost, ale nevím jestli je to zápor

Rozhodně nejlepší akční plošinovka v poslední době, okořeněná spoustou humorem.



„Dlouhou chvíli si Jim krátí důkladným cvičením.“

dokola tak dlouho, až všechny problémy překo-náte. A jedno vám mohu slíbit určitě. Nádherně se u ní uvolníte. Tak honem do toho.

—Twyn

platforma: **PC**

minimum: 386, 4 MB RAM,
8 MB HDD

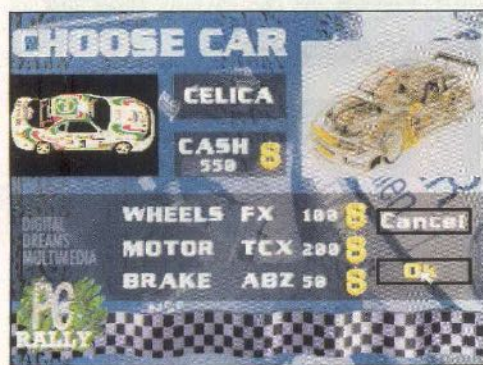
doporučeno: nekupovat

výrobce: DDM

distributor: ToWer Communications

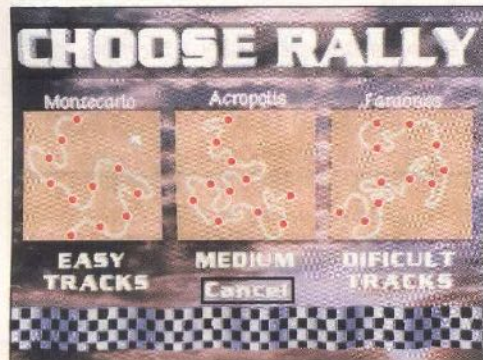
datum vydání: jaro '96

Rally



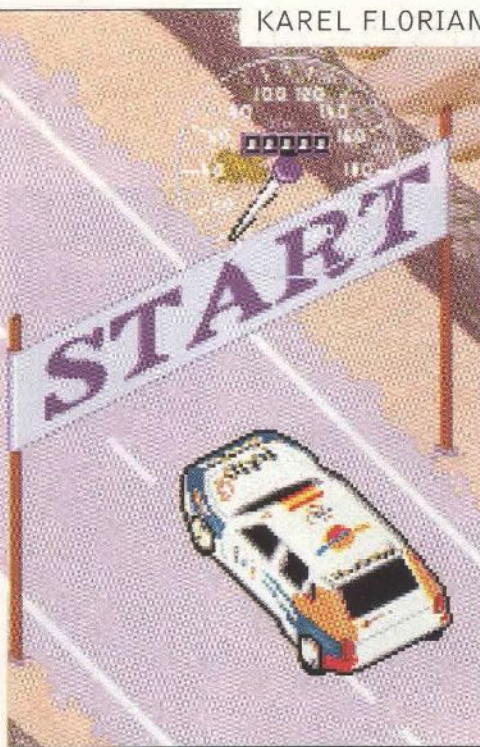
HMM.. Španělská firma DDM (Digital Dreams Multimedia) je pro mě zcela neznámá. Nicméně mě potěšila její objevivší se hra odehrávající se v závodním prostředí plném aut a záhudných tratí. Hru jsem popadnul a odnesl domů... Takhle nějak začíná moje dramostory o Rally. Jak pokračuje se dozvíte dále.

PŘÍBĚH. Tak si tak přijdu domů, zapnu počítač, naleju si kolu a vyndám propagační balík firmy DDM obsahující Rally. Vyndávám jednu dobrou a druhou nalomenou disketu, tu první vkládám do drivu a zapínám instalaci příkazem „instalar“. Vzápětí se mi objevuje na monitoru záhadný nápis v nějakém mně neznámém jazyce, v němž jsem posléze rozpoznal španělštinu, který nabádá „USE: INSTALAR (UNIDAD)“.



Dovtípl jsem se významu a hru nainstaloval. Vzápětí jsem španělsky tázan na mou zvukovou kartu. Žádné DMA, Interrupt nebo něco podobného, neřku-li autodetekce, no hrůza. Po chvíli psychického zápolení a kombinování

KAREL FLORIAN



Znáte ten pocit, kdy se ve vás všechno vzpřímí, chystáte se vyskočit na stůl a začít řvát z plných plic, protože vaše trpělivost a předsudky o kvalitě her jsou tytam a vaše mysl se brání o stosedm? Ne? Pak si utíkejte koupit hru Rally - uvidíte.



angličtiny s francouzštinou a němčinou přicházím na vhodnou kombinaci a hru pouštím. Rozjíždí se zběsilá hudba a objevuje se herní menu (anglicky!) čítající čtyři řádek. Okamžitě volím závod a jedu. Po něco málo okamžicích jsem spatřil moje vozidlo z pseudo 3D pohledu. Pak přichází mluvené 3, 2, 1 - GO! s opožděným slovem (anglickým) a já tisknu plyn. Ozývá se héén-héén a hned na to mám na tachometru slabých 220 km/h. Trať ubíhá vcelku dobře a přichází první zatáčka. Bleskurychle si osvěžuji své neblahé zkušenosti se hrou Power Drive a stylem „smyk-rána-smyk“ vjíždím do zatáčky. Otloukám se o první mantinel, ale po-

řád stejnou rychlostí uháním dál. Přichází první navigační šipka podivného vzezření, jejíž význam jsem poznal až dál, když jsem se v kotrmelcích roztřískal o skálu někým náhodně položenou na silnici. Vracím se zpět na start a začínám znovu. Čas mi kupodivu stále ubíhá a já pamětlivý prvních dvou zrad závodím dále... Na trati se objevily i další záhudnosti, jako třeba kaluž oranžové tekutiny tvářící se jako olej, který kupodivu neplní stejnou funkci jako v Lotusu Esprit, ale zrádně vás zastavují a otloukají. Občas můžete narazit také na barely nafty (zřejmě od J. R. Ewinga), které jsou velmi zdařile rozestaveny tak, aby vám co nejvíce zabránily v jakékoli rychlejší jízdě, neřku-li zábavě. Další záhudností, která může velmi nemile překvapit, je fakt, že když jsem míjel kládu, skálu nebo diváka ležícího-fotícího na trati, a vyhybal se jim z dálky dvou centimetrů (na monitoru), stejně mě odrazili a zpomalili. Místy překvapí pořád stejný zvuk motoru a nelogičnost, dle které počítač rozděluje momenty, kdy se převrátit a kdy nepřevrátit. Jel jsem například rychlostí cca 200 km/h (dosáhnete jí asi tak za 1 sekundu - záleží na rychlosti procesoru) a čelně jsem najel na mantinel. Ten se mírumilovně usmál a odstrčil mě s mateřským citem a dál si mě nevšímá. V další zatáčce jsem prozíravě zpomalil a jen tak lehce ůknul do mantinelu. Ten se však zatvářil jako rozzuřený předseda spolku pro ochranu mantinelů a odhodil mne v dál, roztočiv mě v piruety-vývrtky. Zkrátka a dobře, hra se chová nelogiicky až to bolí. Jo, a auto? Už jste někdy viděli tancující Toyota Celicu? Ne? Hm, podívejte se na Rally. Nerealističtější chování automobilu jsem fakt neviděl, snad jedině v seriálu Knight Rider. No nic.

ALE CO, hlavně že tu zase máme závody jenom na dvě diskety, které se dají hrát, ne? Abyste se dozvěděli něco podrobnějšího, tak vám te-

RALLY

15

grafika: 40

animace: 45

hudba: 20

zvuk: 10

testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM

pro: vynikající proti: dobrý pro

Šmárjá noho!

dy prozradím, že trať se dělí podle obtížnosti do tří kategorií na „easy, medium, hard“. Každá trať mimoto obsahuje deset sekcí odlišného charakteru (zima, noc, led) a odlišných záhudností. Hra obsahuje kromě fára Toyota Celica také Lancii Integrale. Auta si vyberete ještě před samotnou jízdou. Ve hře si můžete dokupovat do auta různé motory, brzdy a pneumatiky. Opravena či poškození vozu se zde nekoná. Co se týče grafiky - vidíte obrázky a zvuk či hudba nestojí za nic. Zkrátka, celá hra nestojí vůbec za nic.

V BLAŽENÉ vzpomínce na Power Drive či Micro Machines a jejich maličká autíčka se s vámi loučím a varuji vás - tohle přece nemáte zapotřebí. —Roger T.

Gloom

JOSEF KOMÁREK

Deluxe

Přestárlý Gloom v novém a lepším kabátě. Stojí to vůbec za to?



To se nám jednou takhle v létě dostal do pracek *Gloom*. Byli jsme z něj u vytržení, hráli jsme ho až do úplného vyčerpání. V té době byl skvělý, zdálo se nám, že je nepřekonatelný. Opak se stal pravdou, protože na podzim konečně vyšel *Alien Breed 3D*, sice trochu nedodělaný, ale téměř nikomu to nevadilo – pravděpodobně jenom mně (viď, Michale Matějko?). Pak dorazili i *Fearové*, ovšem ze stínu *Bředa* se vinou hodně špatného enginu nedostali. A pak jsme ještě shlédli demo na *Nemac 4* a *Breathless*, který nám svým grafickým zpracováním skutečně vyrazil dech. Před Vánoci nám *Guildhall Leisure* laskavě poslali demo na *Gloom Deluxe*, které mimo spousty voleb pro všemožné Amigy a přídatný hardware skýtalo i ukázkou nových misí. Nyní tu máme verzi plnou a já musím konstatovat, že *Black Magic* zase jednou ušili na konzumenty jejich her pěknou boudu.

GLOOM. První komerční střílečka na Amigu 1200. Milá hra na zabíjení. Jdete chodbou a na jednou se proti vám vyřítí dvacet, někdy i třicet a víc nepřátelských bytostí. Pálíte naplno ze svého plasmu gunu, nepřátelé řvou, jejich těla se trhají na kusy a vnitřnosti se ladně snášejí na podlahu, kde případně i zůstávají. Jdete dál, otevřete dveře, proti vám se vyřítí... dost stereotypní, nemyslíte? Takový byl první *Gloom*.

SETUP. Slůvko *Deluxe* naznačuje přítomnost četných zlepšováků, které autoři do hry přidali. Protože však v příloženém manuálu není o těchto novinkách ani žň, budu muset zaktivovat celou svou paměť. HIMEM is testing extended memory ... chrkrhrr... dobrý! V první řadě je to program Setup, ve kterém si nastavíte, zda chce-

te hrát původního *Glooma*, *Gloom Deluxe*, OS friendly *Glooma* na samostatné obrazovce o libovolném rozlišení, můžete si ho pustit i ve Workbenchovém okně, máte-li nastavených 256 barev. *Gloom* je nyní upraven pro používání i na non-AGA Amigách, podporuje virtuální i-Glasses včetně head-tracking, čili se můžete rozhlížet odkud se blížší další fujtajblíci, zatímco likvidujete jiné o pár stupňů vlevo.

PLAY GLOOM. Tento soubor spustíte poté, co se vypořádáte se Setupem a všechna nastavení si uložíte. V případě, že jste zvolili klasického *Glooma*, budete ho mít. Ti normální si zapnuli *Gloom Deluxe*, který se však, co se hry týče, od toho původního vůbec neliší. Stejně staré levely, stejně tváře protivníků, stejné zvuky, stejná hudba. Kdepak jsou nové úrovně z dema, he? Připravují se do *Glooma 2*. Pravděpodobně.

Menu „nového“ *Glooma* se od klasického liší pouze typem a barvou fontů, nenajdeme tu žádné nové položky, takže v klidu rozjedeme hru. První novinka, hrdinovi konečně vyměnili neviditelné něco za viditelnou zbraň. Obraz je v malinkém okýnku v rozlišení 1x1 pixelu. Velikost

okna lze samozřejmě měnit a hrubost grafiky také od 1x1 až po hrozných 4x4 (že by si pětistovkaři zahráli i bez turbokarty?). Kosmetických úprav doznaly textury stropů a podlah, nyní vypadají o mnoho lépe. A to je všechno, víc zlepšení tu již nenajdeme.

BUY GLOOM? Ne, rozhodně vám nedoručuji, abyste *Gloom Deluxe* kupovali. Podpora i-Glasses je sice lákavá, jenže tu bude zřejmě přiravo-



GLOOM DELUXE

56

grafika: 85
animace: 68
hudba: 71
zvuk: 70

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

speciality: pro propojení dvou Amig přes telefonní síť je k dispozici ještě širší rejstřík použitelných modemů

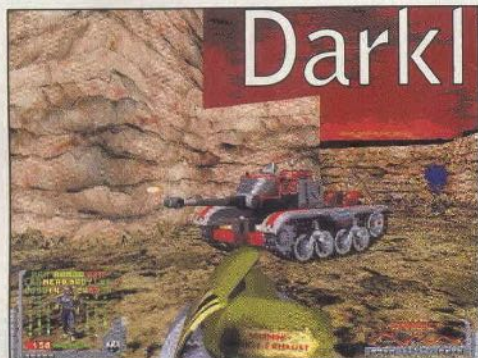
pro: řada vylepšení v enginu **proti:** stále stejný plochý *Gloom*

Víte, jak poznáte originálku *Glooma* a *Gloom Deluxe*? Starý *Gloom* na krabici nemá malou nálepkou s nápisem „DELUXE“. Čili se liší zhruba stejně, jako hry v nich skryté.

vaný *Gloom 2* mít taky. Nic nového tu není, prostředí jsou naprosto stejná jako originální *Gloom*. Pro zakcelované pětistovkaře to může být dobrá investice, pro dvanáctistovkaře již nikoliv, ti již totéž hráli v létě. Mé původní nadšení z *Glooma* (Ex. 49, 87 % - chybama se holt člověk učí, viď, Michale Matějko?) již pradávně opadlo. Tento styl 3D střílečky už dnes pravděpodobně nikoho nenadchne. Nebo se ještě někdo takový najde? —Joe

MIREK KOPECKÝ Cybermage:

Darklight Awakening



platforma: **PC-CD**

minimum: 486 DX/40,
8 MB RAM

doporučeno: Pentium 90,
16 MB-RAM

typ: 3D akční

žánr: sci-fi

producent: Origin

distributor: Origin

datum vydání: únor '96



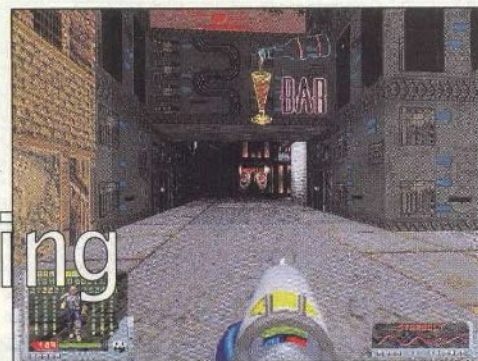
Co to na nás zase ten
Origin hraje.

hem lepší. Kdybychom to ale porovnali s například *Witchavenem*, vzešel by vítězně *Witchaven*. Po grafické stránce není nic, co by mělo ulehnot ve Vašich myslích. Nejvíc mě ovšem šokovaly hardwarové nároky, které nemají obdoby.

Origin se zase spojil s *Lucas Arts* a z toho plyne, že pod Pentium 120 se nehnete. V SVGA Vás nezachrání ani Pentium 133!! Kam ta společnost dnes spěje. Když budou neustále přidávat hardwarové požadavky, sníží se počet kupujících, jelikož nikdo nemá na to, aby si každý měsíc dokupoval nový a nový procesor a nakonec zjistil, že ani jeho hektarychlé zvíře nemá schopnosti uvést SVGA na pravou míru do pohybu, to je jasné. Na mě 486 DX4/100 Mhz bylo VGA ještě únosné.

CYBERNETICKÝ MÁG BUDOUCNOSTI.

Tento mág je vybaven širokou škálou zbraní, jež vás uspokojí. Navíc tu máme i kouzla a magické předměty ukládající se v inventáři. Tyto předměty budete sice potřebovat, ale na tak nesmyslných místech, že nikdy nebudete schopni pochopit kontext celé scény. Používání předmětů je tedy dost nelogické. Mise jsou nemálo obtížné. Pokud si vzpomenete na *Hexena*, kde jste zběsile hledali páky otevírající tajné průchody a dveře, tady je to samé v bledě modrém, akorát trochu (trochu hodně) nepochopitelné. Naštěstí je tu kouzlení, jež odděluje *Cybermage* od totálního propadáků. Nic extravagantního nevidíme ani v briefingách,



CYBERMAGE

63

grafika: 60

animace: 60

hudba: 65

zvuk: 70

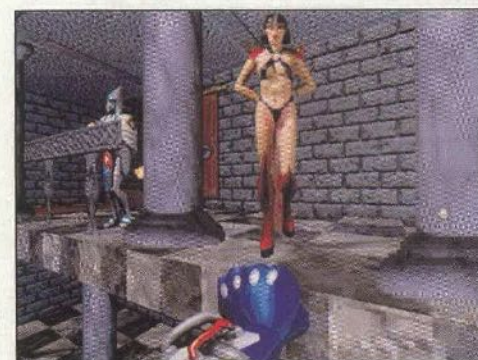
testováno na: 486DX4/100, 8 MB RAM,
qs CD

pro: kouzlení proti: hardwarové nároky,
stereotyp, ovládání

Nic moc. Taková rádobý DOOMovka.

DOOM, VĚČNÝ RIVAL. *Cybermage* není nic jiného, než naprostá „dokonalá“ kopie *DOOMa*. Nepřibyl zde kromě přepnutí do SVGA nic nového, co by mohlo překvapit. Systém enginu je rovněž okopírovaný. Terén není vůbec členitý. Zdi jsou stereotypně kolmé k zemi, což je vidno skutečně u těch největších gigaslátanin. Efekt *DOOMa* tu hraje velkou roli. Vemte si například božského *Terminatora: Future Shocka*, tu volnost pohybu, kterou umožňoval, pohledy do všech možných stran, já nemohu, než neustále pragmaticky tvrdit, že není možné dokola vytvářet pitomosti, jenž chtějí využívat magickou tendenci *DOOMa*, *Heretica* a já nevím koho ještě a přitom zapomenout na všechno okolo zpracování. Já trvám na tom, aby hra měla skvělou dějovou linii, bombáckou atmosféru, o zábavě nemluvě.

Cybermage měl být cosi mystického, co by mělo připomínat válečný konflikt v budoucnosti a volně tak navazovat na komerčně úspěšný komiks. Již teď mohu prohlásit, že komiks je zaručeně lepší. Nyní bych se zmínil o grafické stránce. O nic tak převratného se nejedná. *Cybermage* podporuje SVGA (pokud to SVGA skutečně je). Grafika je včetně drobných exteriérů naprosto příblblá. Obyčejné chození chodbami procházení tunelů, vcházení do střezných objektů či vstupy do barů, hotelů, nočních klubů s billiárovými stoly. SVGA má stejné rysy jako VGA a navíc kromě některých slušných předmětů a nepřátel je o mno-



outrech, intrech. Všechno mi to připadá nepřiměřeně paradoxní. Zvukový doprovod naštěstí nevede k úplnému šílenství (= dá se poslouchat). Hudba není k zahození, ale kromě některých mírných soundtracků a rockerských skladeb od neznámých skupin tedy zase tolik neohromí. Všechna tato negativa jsou doprovázena kontroverzním příběhem a sugestivním příběhem. Kdybych si vzal za vzor *System Shocka* nebo *Terminatora: Future Shocka*, možná by z toho něco vzešlo, něco na způsob hry. Jestli budete opravdu okouzleni obrázky, vězte, že těchto momentů je ve hře minimum. Díky své obtížnosti *Cybermage* tedy není ani pro juniory a začínající pařany „novice“. *Cybermage* bych asi nejvíce přirovnal ke hře *Cyclones*. Stejně grafické zpracování, v tom to nespíš bude. Jinak tu je rozmanitost výběru prostředí, lesy, louky, náměstí, předměstí atd. V některých náročných aplikacích třeba v lese se CPU začne i ve VGA nepřijemně cukat. Chce to Pentium Pro nebo 686, nebo P6.....\$1000\$!!!!@#\$\$@\$ aarghh!

Cybermage: Darklight Awakening je sice jeden z horších produktů firmy *Origin*, ale o propadák se nejedná. Pokud chcete *DOOMovku* do sbírky, kupte to, jestli si ale pod názvem *Cybermag* představujete cosi jedinečného, musím Vás zklamat. — KEVIN

platforma: **PC-CD**

doporučeno: PC 486 DX, 4 MB RAM,
ds CD, Sound Blaster

minimum: PC 486 SX/25,
4 MB RAM, ds CD

v přípravě: PC

typ: akční

žánr: sci-fi

počet hráčů: 2 hráči

producent: Merit Studios

vydavatel: Merit Studios

datum vydání: říjen 1995



Akce konečně začala. Právě jsem zničil jednoho do-
térného a nebezpečného samonaváděcího robota.



Tentokrát se prostředí změnilo dost razantně. Trá-
vník, kytičky, bublající bažiny...

Svět je o nějaké století starší a **budoucnost začí-
nají ovládat ničivé stroje.** Mezi nimi je i jeden -
černá ovce. Ten byl svěřen do rukou vám...

The Machines

VLADIMÍR PONECHAL

Hra začíná vyobrazením města budouc-
nosti. Bohužel tato část je podle mě tro-
chu odfláknutá a tím pádem se ani zda-
leka nedá mluvit o nějakém zázraku. Tady se
pomocí kláves pohybujete po statickém obráz-
ku (jenom sem tam něco bliká) mezi jedno-
vými obchody, opravami ... Ano, ti chytřejší
z nás už určitě pochopili, že ve městě v průběhu
hry budete nakupovat, stavět a opravovat svého
ničivého robota. Záleží jenom na tom, jak vám
to půjde a jak dobrého sponzora (myslím tím
po finanční stránce) budete mít. Vypadá to tak,
že v budoucnosti ani slepice nehrabou zadarmo
(pokud v té době slepice ještě jsou).

NĚCO PRO KLÁVESNÍCI, BYSTRÉ OKO A HBITÉ PRSTY.

Za předpokladu, že jste si
už vybrali, co jste si chtěli vybrat nebo opravili,
co jste si pokazili, si můžete spustit už konečně
ty zběsilé boje. Objeví se obrazovka, která je
rozdělena na dvě základní části. Hrací pole
a pás s tím důležitým (tím mám namysli čas,
score, poškození...). Hrací pole je zobrazené,
jak jste si už určitě všimli na obrázcích, seshora.
Boje jsou rozmístěné do úrovní, ve kterých se
mění prostředí, i když je pravda, že až tak ra-
zantní rozdíly vidět není. Do cesty se vám bu-
dou stavět různé překážky, jako elektrický
proud, který když se ho dotknete vám rozzní
celou obrazovku a samozřejmě trochu poničí
váš stroj. Dále tam jsou šipky, které vám povolí
jít jenom jedním směrem, nebo propadliště
a tak dále... Zpočátku se vám bude zdát, že hra
je velmi primitivní a jednoduchá. To však až
tak jednoduché nebude. Oni totiž autoři, vzhle-
dem k tomu, že počítali s hrou dvou hráčů, roz-
vrhli klávesy jinak než jsme zvyklí. Takže odpa-
dají šipky a vy si pěkně zvykejte (je pravda, že
nové klávesy se dají nadefinovat, ale ne všechny
a právě v tom je ten háček). Proto zpočátku bu-
dou vaši soupeři až hrozně primitivní a vy si
budete lámat prsty za jejich neposlušnost. Vel-
mi se mi líbilo, že poškození není shrnuto do

jediného faktoru, ale pěkně hned do šesti. Tak-
že se vám stane, že vaše bojová hračka odmítne
jezdit nebo dokonce střílet. V tom případě je
lepší hned opustit bojové postavení a přesunout
se do města, kde opravíte menší závadu za méně
financí, než se s robotem trápit a potom mi-
nout všechny peníze za rekonstrukci rozstříle-
ného vraku. Přitom opravovat můžete buďto
manuálně nebo automaticky. Automatika, jak
to pěkně zní, je věc, u které stačí držet jenom
tlačítko a všechno jde samo. No jo, jenže to sto-
jí kupu peněz a sponzor není nevyčerpatelný.
Kdežto při výběru volby manuál (stoje to nějaké
peníze, ale ne tolik), se vám na obrazovce objeví
schéma s časem, který je neuvěřitelně krátký.
Schéma je samozřejmě popřehazovaná a celá
oprava spočívá v tom, že jednotlivá políčka pře-
hazujete tak, aby do sebe pasovaly. Zdá se to
být jednoduché? To jo, ale když toho času je
tak zatraceně málo a ty klávesy se furt pletou.

Další výhodou této hry je velké množství ná-
hradních dílů. Po každém odehraném levelu se
nějaké nové objeví v nabídce. Jenom po třetím
levelu jsem napočítal pět nebo šest různých po-
hyblivých mechanismů, přičemž samozřejmě
má každý jiné vlastnosti, které jsou v bojích po-
řádně znát.

O co však v celé hře jde? Úrovně, do kterých
je celá hra rozvržená mají kdesi zapletený konec
(goal), ke kterému se musíte dostat přes různé
překážky, zamčené dveře a samozřejmě přes hal-
du nebezpečných nepřátel, kteří nemyslí na nic
jiného, jen jak vás poslat do věčných lovišť. Zá-
leží jenom na vás jestli si zlámáte vaz nebo hru
raději dokončíte?

KOUKÁME SE. Grafika, jak jste si už všimli,
není nic moc. Běží při rozlišení 320x200 a na
některých místech podle mě dělá i mírnou
ostudu. Ale nejlepší bude, když jí to odpustíme.
Dále mě překvapuje proč má tato hra mini-
mum až od 486. Nic takového, co by si vyžado-
valo vysokou konfiguraci, jsem jaksí nepozoro-
val. Snad jenom, když hrají dva hráči najednou.

Animace také moc slávy nenadělá. Ono je to

také dané tím, že pohled shora moc pohybová-
ní neodhalí. Tím si vlastně autoři ušetřili práci.
Těch pár animací, které ve hře zpozorujete, jsou
udělané celkem pěkně a kvalitně.

POSLOUCHÁME. Ti, co vlastní nějakou cel-
kem dobrou zvukovou kartu, mohou poslouchat
kvalitní bouchání, vrzání, mlácení, tříská-
ní. Zvuků je ve hře dost a určitě hned jenom
tak neomrzí. Ale doporučoval bych mít hlasitost
stáhnutou do rozumných mezí. Jinak se
vám může stát, že vám přijde domů obsílka
k soudu. Hudba je na tom obdobně. Je pravda,
že ve většině případů je celkem krátká, ale kva-
litou nějak moc nezaostává a celkem dobře do-
plňuje hraní.

NAKONEC. CD obsahuje demoverze dalších
dvou her - *Hockey 95* a *Double Trouble*. Jedno
je však jasné. Hra *The Machines* moc neosl-
ní náš herní trh. —Vlapon



Bonus. Možná, že po dohrání tohoto levelu budu
mít konečně na ten laserový kanón.

THE MACHINES

65

grafika: 65

animace: 60

hudba: 65

zvuky: 70

testováno: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM,
ds CD, SB16 ASP

pro: pro dva hráče celkem dobrá zábava

proti: trvá nějaký čas než se ve hře zorien-
tujete

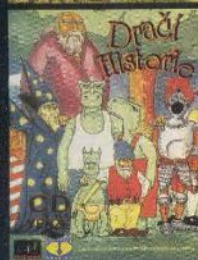
Pro dva celkem dobré, pro jednoho za-
nedlouho nechutně nudné...

HRY FIRMY VOCHOZKA TRADING SKRZ NASKRZ ČESKÉ!



DRAČÍ HISTORIE - NOVINKA!!!

Dračí rodinka z tohoto vyprávění je veskrze civilizovaná. Avšak zlá kouzelná hůlka Evelyny umírá nudou, a tak ji napadne, že ovládne svět. Navíc se ztratí starý dračí otec a syn Bert je nucen jít do světa. Hra je na CD-čku plně česky namluvena!!



Tým: NoSense

Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM

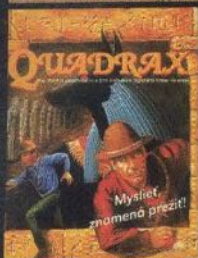
Cena: 3.5" verze 395,- Kč

CD verze 475,- Kč



QUADRAX - NOVINKA!!!

Tajemný sluneční chrám se objevuje každé čtyři roky. Uplynuly celé generace a tisíciletí, zanikly staré říše, ale nikdo, kdo ho našel, se již nevrátil. Quadrax je nejnovější hra slovenské produkce pro ty, kteří si chtějí protáhnout mozkové závity.



Tým: Cauldron

Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM

Cena: 3.5" verze: 495,- Kč

CD verze: 575,- Kč



TAJEMSTVÍ OSLÍHO OSTROVA

Hra Tajemství Oslího ostrova jakoby navazuje na dvě slavné americké hry (The Secret of Monkey Island). Je však zpracována trochu jinak a hlavně - česky. Hlavní hrdina, rádobypiráť Gajbraš, se zde utká s bratrem svého bývalého protivníka LeČuka, nelibostným LeGekem. Po ztroskotání své lodi se ocitá sám na pláži neznámého ostrova....



Tým: Pterodon Software.

Minimální konfigurace: PC 286, 1 MB RAM

Cena: 275,- Kč



PŘIPRAVUJEME: RYTÍŘI GRÁLU

Obrovský dungeon s rozsáhlými lokacemi a dokonale propracovanou hratelností. Plynulý pohyb po čtvercích, automaping a rozsáhlý manuál předurčují tuto hru k tomu stát se nejlepším titulem firmy Vochozka Trading. Vyjde již v dubnu tohoto roku na disketách i CD-ROM.



7 DNÍ A 7 NOCÍ

Venca Záhyb je soukromý detektiv, ale zároveň vyhlášený lempl a budižkničemu. Jednoho škaredého dne zase sedí sám v kanceláři a okusuje tužku, když v tom razí dveře chlápek, který rozhodně nemá hluboko do kapsy. Sdělí Vencovi, že musí nutně na měsíc odjet a požádá ho, aby mu zatím hlídal jeho sedm dcer. Jen ať se jim nic nestane, jsou to ještě panny! Pokud svůj úkol splní, bohatě se mu odmění. Venca souhlasí, ale ještě týž den se s kamarádem vsadí, že je všechny dostane.



Tým: Pterodon Software

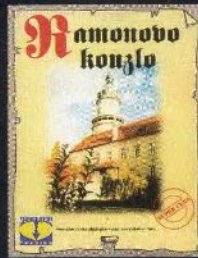
Minimální konfigurace: PC 386, 2 MB RAM

Cena: 320,- Kč



RAMONOVO KOUZLO

Bylo tomu brzy zjara, kdy zlý čaroděj Ramon vtrhl do poklidného Nového města. Nejprve se usadil v jednom z okolních lesů a potom se zbavil všech hodných skřítků. A nakonec se zmocnil novoměstského zámku. Sám jsi proti Ramonovi bezmocný, ale kdyby se ti podařilo osvobodit zakleté skřítky...



Tým: Michal Software

Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM

Cena: 385,- Kč



AGENT MLÍČNÁK

Právě jsi se vracel domů, když tě někdo chytil za rameno. Byli to dva muži v pláštích. Nesnesli žádný odpor. Dovlekli tě do jakési kanceláře a tam vše začalo. šéf organizace Hurvínkovo spasení tě požádal, aby ses stal tajným agentem. Po chvilce váhání souhlasíš a to je začátek tvých bláznivých dobrodružství. Texty napsal Andrej Anastasov.



Tým: Metropolis Software House

Minimální konfigurace: PC 386, 1 MB RAM

Cena: 395,- Kč

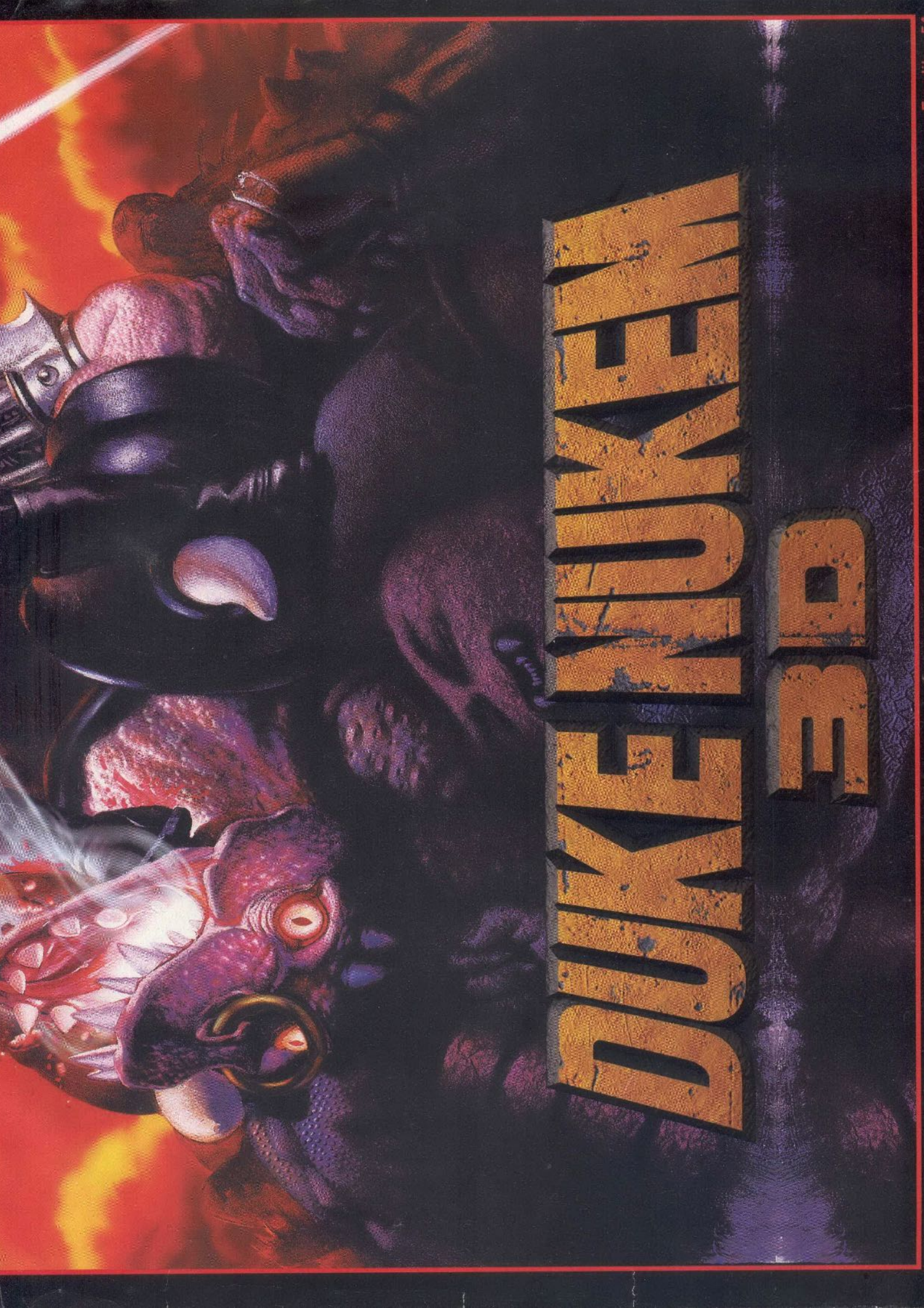


Hry zakoupíte ve svém obchodě s výpočetní technikou, nebo si je můžete objednat na dobírku
(k ceně neučtujeme poštovné ani balné!) na adresách:

Čechy - Vochozka Trading, Bolzanova 42, 618 00 Brno. tel/fax 05-535 113 **Slovensko - Riki**, P.O.BOX 117, 814 99 Bratislava 1, tel. 07-496 346

Prodej v ČR dealerům za velkoobchodní ceny: **VISION**, Krupkovo nám.3, 160 00 Praha 6, tel.02-2431 5570, fax 02-2431 3691





DUKE NUKEM 3D

najdeš cestu ke svému počítači?

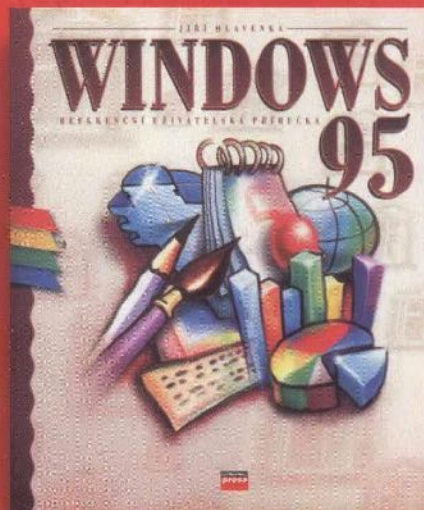
MS-Windows 95 CZ

První podrobná reference na českou verzi systému Microsoft Windows 95 je k dispozici našim uživatelům!

Hutný a velmi instruktivně pojatý výklad práce s novým operačním systémem vám bude kdykoli při práci s Windows 95 CZ tím pravým pomocníkem. Desítky tipů, pos-

tupů a poznámek, velká pozornost věnovaná konfiguraci, multi-médiím, práci se sítí a komunikacím - to jsou kromě tradičně vysoké literární úrovně autora přínosy této knihy. Ideální doplněk originální stručné příručky, mimořádný a bezkonkurenční poměr ceny k objemu knihy!

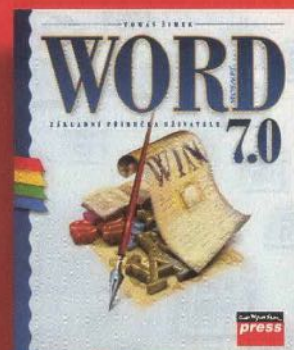
320 stran, ilustrováno
138 Kč



Microsoft Word 7.0 CZ

Ještě lepší Word než předchozí: to je verze 7.0 světově nejpopulárnějšího processoru. Přičtete nové funkce Wordu s novými možnostmi Windows 95 a neudoláte - k rychlému, ale vůbec ne povrchnímu zvládnutí programu vám pak pomůže tato kniha. Tomáš Šimek, dnes již klasik v publikacích týkajících se kancelářských programů navazuje na svou velmi úspěšnou knihu pro Word 6.0 (Computer Press 1994) a na principu tvorby dokumentů od jednoduchého až k velmi složitému uvede každého uživatele do praktického používání programu Word 7.0.

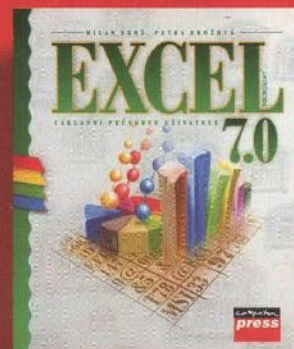
130 stran, ilustrováno
87 Kč



Microsoft Excel 7.0 CZ

Následník zřejmě nejprodávanější knihy k Excelu od stejných autorů je konečně na světě! „Sedmička“ bezchybně využívá skvělého prostředí Windows 95 a rozšířením náročných funkcí, posouvá Excel ještě o kousek výše. Jak jej využít až na dno možností, ukazuje Milan Brož a Petra Brožová svým nezaměnitelným stylem i v této knize, v kombinaci naprosté přehlednosti, hlubokého pochopení programu a zároveň ve schopnosti přiblížit program i nezkoušeným uživatelům.

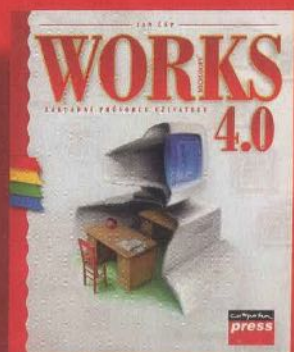
250 stran, ilustrováno
149 Kč



Microsoft Works 4.0 CZ

Balik Works 4.0 slibuje překonat popularitu svého předchůdce: spousta nových funkcí, vynikající výkonost a spolupráce pod Windows 95. Známy počítačový publicista Jan Čáp pro vás odhaluje tajemství nového systému, ale zároveň nezapomíná na přístupnost knihy pro začínající uživatele. Kniha popisuje všechny hlavní programy skryté ve Works 4.0 a je speciálně určena pro uživatele, kteří obdrží Works 4.0 nainstalovaný na svém počítači bez tištěných manuálů.

180 stran, ilustrováno
99 Kč



Objednávky
a veškeré další
informace
obdržíte
v kterékoli sekci
vydavatelství
Computer Press:

Computer Press Brno,
Haasova 27,
616 00 Brno,
tel./fax: 05 - 41 21 83 50,
41 24 00 93-4,
dr. Kateřina Vobecká,
Daniela Čupáková
Computer Press Praha,
Hornocholupická 22,
143 00 Praha 4,
tel./fax: 02 - 40 18 841,
ing. Petr Samšuk
Computer Press Ostrava,
1. máje 11,
709 50 Ostrava-Mar. Hory,
tel./fax: 069 - 54 942,
Rudolf Volný
Computer Press Slovakia,
Hodálová 3,
841 05 Bratislava,
tel./fax: 07 - 72 63 65,
Martin Beneš

Jak získat naše knihy zdarma ?

Předplatitelé časopisů
vydáváných v Computer
Pressu mají nárok na
kníží prémii zdarma až do
částky 250,- Kč! Zajistěte
si stovky stran špičkového
čtení o výpočetní technice
a ještě obdržíte přídatkem
knihu!

Stačí vyplnit složenku typu
C na výše uvedenou sumu
předplatného, o které
máte zájem a zaslat na
naši brněnskou adresu -
Computer Press s.r.o.,
Haasova 27, 616 00
Brno. Do zprávy pro
příjemce nám napište,
o jaké předplatné se jedná
a o jakou prémii máte
zájem. Prémie vám bude
zaslána obratem na
dobírku pouze za cenu
poštovního a s případným
doplatkem dražších knih.

computer
press

JOHNNY BAZOOKATONE

PAVEL HACKER

platforma: **PC-CD**

minimum: 486 DX2/66,

8 MB RAM, VGA, Sound Blaster, ds CD

doporučeno: Pentium

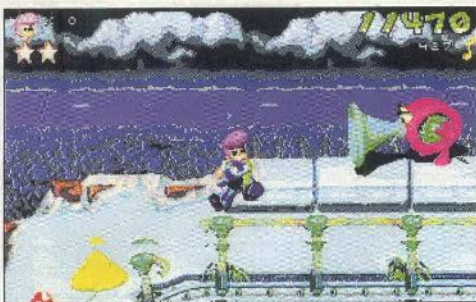
typ: plošinovka (houbovka)

žánr: komiks

tvůrce: ARC

distributor: US Gold

datum vydání: únor '96



Zmáčekneš POWER a už to jede. Windows si nevybereš, t602 si taky nevybereš, ale tu správnou pařbu si vybrat můžeš!

Helena, ty si kupuješ hry od U.S. GOLD? Jistě! Podívej se na jejich novou plošinárnu *Johnny Bazookatone*. Je to zábava na dlouhou dobu, a s nijak primitivní obtížností. A jeho účes doporučují čtyři z pěti vš!

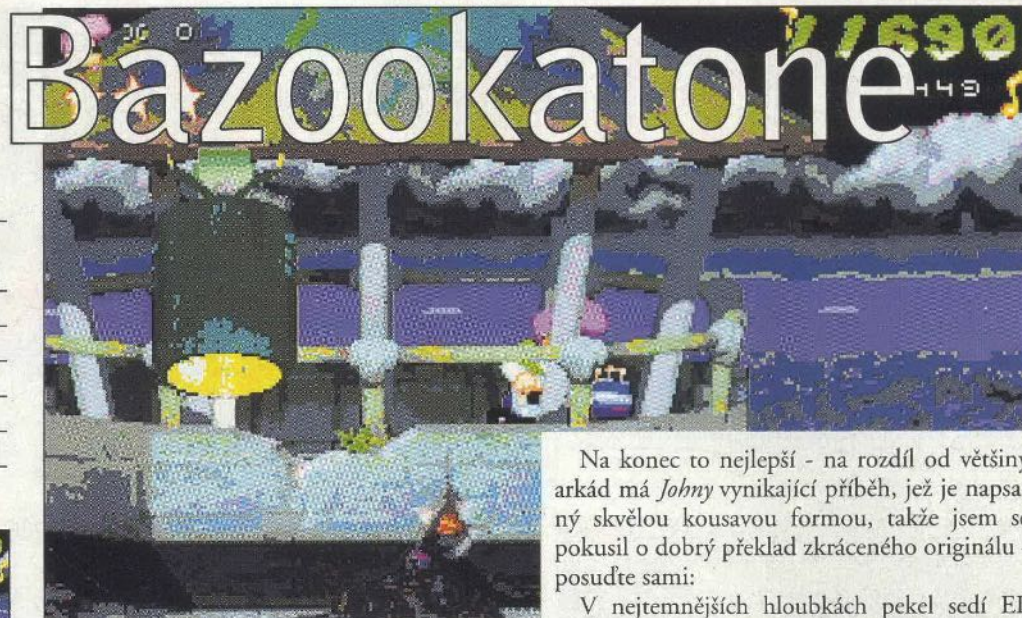
1. LEVEL - (hřbitov) a Johnnyho účes? Drží! Chovatelé zdejších strážných psů vám potvrdí, že stačí jeden chybný krok a i Váš mazlíček si může pochutnat na *Johnym* v psích konzerách. Jedině *Johnnyho* střilející kytara jim dodá dostatek vápníku pro správný růst kostí, které se mimochodem válí všude kolem. V řece Styxu umyjeme spoustu piraní jediné díky -CENZORED-, až se nám *Bazookatone* celý ligoce! Nový typ pramice Charron již od 9 999!

2. LEVEL - celý svět zná zdejší hotel! Otočné katapultovací systémy vás zvednou ze židle. Věžní hodiny - nová generace meziúrovňového cestování. Romantika starého podkroví vás chytne a nepustí! Šílený stařík - pevný terč v moři nejistoty. Disko. Vstupenku na tuto show musíte mít! Skákání po hlavách tanečníků - nový tréninkový systém od -CENZORED- Teleshopping, objednávejte ještě dnes! První místo zachraňuje Soul Guye, čágo béélo!

3. LEVEL - Restaurace u Veselého prasátka. Copak je dnes dobrého? A co takhle dát si mouchu? Proč mám rád pavučinky, proč? Pro slepičí kvoč! Napište nám váš důvod, proč jste museli uvařit Šéfkuchaře!

4. LEVEL - nemocnice na kraji města. Johnny sálem doktory honí, divák jenom slzy roní - umřel Strossmayer, jediný frajer. Přeci teď nebudeš kupovat motorovku? Jistě, vždyť konec je tu už za třicet dní!

5. LEVEL - Penthouse (volej 0609 667 123 15). Čtyři Impové se chystali provést světu



další lumpárnu, ale zrušil jsem jim akci, nikam nejedou! 6. level. Velký šéf El Diablo byl problém, ale Anita, to je jiná kytara!

Tak. Je 01:58 a mně došly reklamy. Pokud z výše uvedeného textu nejste příliš moudří, pak vezte, že já také ne. Zbývá se zmínit o grafice a ozvučení. Jak vidíte z obrázků, grafika má něco do sebe, *Johnny* je pěkně rozpoehybovaný a ve chvílích nečinnosti dělá posušky ala *Woodruff*. Zvuky ujdou, ale není jich zrovna mnoho, zato hudba je vynikající a navíc na zvláštním céděčku, což má ale jedno velké mínus - ve hře (kromě intra) žádnou hudbu neuslyšíte, takže jediná možnost je poslouchat ji z normálního audio CD.



Na konec to nejlepší - na rozdíl od většiny arkád má *Johnny* vynikající příběh, jež je napsaný skvělou kousavou formou, takže jsem se pokusil o dobrý překlad zkráceného originálu - posuďte sami:

V nejtemnějších hloubkách pekla sedí El Diablo, nudící se ve špatnosti své existence, a vymýšlí, co nejzlejšího by světu provedl (ano, to že se stal vládcem podsvětí mu nestačí). Jeho kamery mu ukázaly něco, co jej zaujalo: rockový koncert. Světová senzace a největší kytarista všech dob *Johnny Bazookatone* se svou kouzelnou kytarou Anitou za dobrovodu nejlepších hudebníků světa předvádí svou show. El Diablo se zaradoval z hloubi svého černého srdce a po koncertu přikázal svým služebníkům, čtyřem Impům, aby pro něj ukradli Anitu. Impové vykonali své poslání, ale Anita nehraje tomu, kdo nemá hudbu v srdci, a tak ji El Diablo odhodil a ve své zlobě vykřikl: „Když nemohu hrát já, nebude hrát nikdo!“ a uvěznil *Johnnyho* kapelu ve svých kobkách. Jedině *Bazookatone* unikl a teď si jde pro svou Anitu... —Rattle

JOHNNY BAZOOKATONE

81

grafika: 76

animace: 81

hudba: 86

zvuk: 69

pro: animace, příběh, výborná zábava, audio CD **proti:** místy až přílišná obtížnost

Po Earthwormu Jimovi další arkáda s vtipem a originálním příběhem.

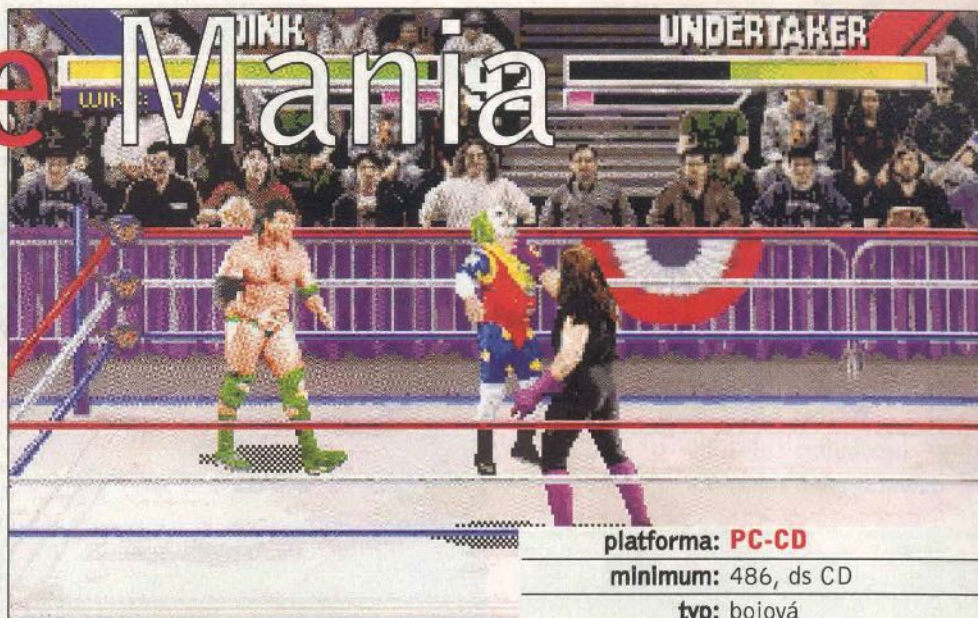
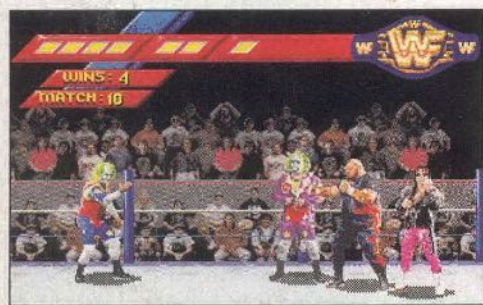
CD IMPORTS

Raková 54

337 01

tisíce CD ROM
z USA, Japonska, Velké Británie
Kanady, Holandska, Dánska atd.
ihned k dodání + objednávka
posledních novinek!

WrestleMania



platforma: **PC-CD**

minimum: 486, ds CD

typ: bojová

žánr: akční

počet hráčů: 2

producent: Midway

distributor: Acclaim

datum vydání: prosinec 95

To vážně ještě nemáte dost všech těch Mortal Kombatů a Virtua Fighterů? Opravdu ne? Tak právě pro vás je zde **další z řady bojových simulátorů v ringu. Wrestling.** A je docela dobrej.

ROBERT HAVLÍK

STARTÍČEK. Po krátké odmlce po hře *Mortal Kombat 3* vydává Midway další hru, která je předělána z automatové bedny na naše PC. Jedná se znovu o bojovku nazvanou *Wrestle Mania*. Podle prvního slova v názvu snad každý pozná o jakém sportu dnes budeme mluvit, v jakém prostředí se budeme pohybovat. Asi každému kdo někdy slyšel slovo Wrestling se vybaví jméno jednoho z hlavních protagonistů jménem Hulk Hogan. Pro všechny jeho příznivce musím smutně konstatovat, že Hulk Hogan v této hře chybí. Nevím proč, ale autoři jednu z nejznámějších postav světového wrestlingu do hry nemístili.

WRESTLING, CO TO JE? Pokud jste už Wrestling viděli, víte, že se jedná o bojovou hru v ringu, ve kterém proti sobě zápasí dva i více zdatných bojovníků (většinou to hrajou, ale v této hře ne), kteří do sebe kopou a buší o sto šest. V této hře si i vy můžete vyzkoušet tento u nás příliš neznámý „sport“. Když po spuštění necháte hru chvíli běžet, autoři vám povědí (fotka s textem) různé triky a finty. V počítačové historii bedýnek PC jsem měl možnost vidět zatím dvě podobné hry se stejným námětem (asi tři roky zpět) a samozřejmě čas ukázal cestu novému a zatím nejlepšímu Wrestlingu od Midway.

JE LIBO ZLOMIT PÁTEŘ? Tak a my bychom se pomalu měli pustit do téhle hry. Hned v úvodu je možno zvolit kolik bude hrát hráčů (říkám to v množném čísle, protože můžou hrát i dva, heč) jestli budete hrát sám proti náhodně seřazeným protivníkům v turnaji nebo vy proti kámošovi (někdo i kámošce) nebo vy proti kámošovi, kterého nenecháte hrát za účelem vyzkoušení chvatů a nebo vy DVA proti všem hráčům (můžete hrát i sám proti všem). Bojovníků je celkem osm a to staří známí z automatové krabice někde v maringotce. Začneme hrobařem Undertakerem, dále Bret Hitman Hard, Razor Ramon, Bam Bam Bigelow sumista Yokozuna, next is klaun Doin, další je Shawn Michaels a formaci dokončuje Lex Luger. Pokud jste mi nevěřili, jednoduchým počtem na vašem stolním počítači spočítáte, že si můžete vybrat jakoukoliv z osmi postav. Každý má jiné schopnosti a bojové dovednosti. Jestliže Undertaker dává hromové pěsti, Bret Hard hlavičky, Shawn má zase basebalovou pálku, Doink nafukovací ruce, Yokozuna si do ringu přinesl kyblík, Bam Bam se svojí ohnivou postavou také neztrácí, Lex Luger cvičený kulturista má také silné paže

a Razor Ramon do ringu jde jedine s mečem. Pokud nesnášíte krev (BLOOD od 3D Realms už vyšel), tak tato hra je zcela pro vás. Při úderech, kopačkách, svrací kazajce, bouchání o zem a vyhazování z ringu z vás nestříká krev, ale z každého nějaké haraburdí, které patří té dané bytosti, do které bušíte. Jak jsem naznačil, třeba Lex Luger, když inkasuje velkou ránu, vylétne z něho hromada činek, z bojovníka Yokozuny při ofenzivě odletují stehna a kýty, od cirkusáka Doinka zase různé házečí kuželky a jiné haraburdí. Místo krve, proč ne.

LET'S WWF BEGIN. Co oko vidí, je grafika ve stylu VGA a jak se sami přesvědčíte z obrázků, je velmi pěkná. Všechno se to hejbe pohodově rychle a vy hrajete bezva bojovku. Pohybů a různých útoků na protivníka je několik, každý vlastní stejně jako v *Mortalovi* dva různé údery pěsti a dvě kopačky, přičemž různé kombinace kláves vám umožní další finty. Můžete protivníka rozběhnout na provazy a když se během vrací, nastavíte třeba nohu, můžete vylézt na rohový sloup a skokem srazit protivníka k zemi, můžete ho i na chvíli znehybnit atd... Při hře dvou hráčů proti dvěma počítačem řízeným protivníkům, může i třeba jeden držet a druhý bušit. Hra je postavena k možnosti i volby turnaje, ve kterém se hráč postupně utká se všemi protivníky, ale i třeba jeden na dva a jeden na tři. Po úspěšné vý-



hře (je to docela lehký na střední obtížnost) zaplanou jiskřičky a dělobuchy a stanete se vítězem, ale je zde ještě jedna možnost a to utkat se ve velkém finále proti všem osmi bojovníkům prakticky najednou. Prakticky proto, že proti vám nastoupí ze začátku tři (to by ještě šlo) a když jednoho vyřídíte naskakuje další, takže vy musíte porazit všech osm se svojí jednou (krátkou) energií proti osminásobné přesile. Pokud budete hrát dva proti osmi, vaše energie je stále jen pro jednoho, to znamená, že pokud dostává jeden na frak, ubývá energie oběma (energie je prostě jednotná). Tenhle turnaj jsem zatím nevyhrál, protože to bylo dost těžké (double trouble). Pokud náhodou vyhrajete, jásat nemusíte, protože v této hře bojujete vždy na dvě vítězná kola. Co mě ale VELICE zaujalo je publikum - to jsem ještě neviděl. Živé zdigitalizované publikum se opravdu chová jako živé publikum, někdejší zvedají ruce, mávají praporky, novinami a když třeba vylezete na rohový sloupek, začnou všichni nahlas skandovat a atmosféra v sále je fantastická. Jedinou velkou nevýhodou jsou stíny bojovníků, to je naprostá hrůza.

WRESTLE MANIA

75

grafika: 80
animace: 80
hudba: 80
zvuk: 85

pro: bezva publikum **proti:** stíny hráčů, chybí Hogan

testováno na: 486 DX4/100,
16 MB RAM, ts CD, SB AWE32

Viděli jste jatka bez krve?

HUDBIČKA, ZVUČÍČEK... Pomalu se dostáváme k umění využití vaší zvukové karty. Hudba je docela kvalitní a dá se poslouchat. Kdyby se náhodou nedala, dá se zase vypnout, stejně jako zvukové efekty a hlas reportéra, to bych ale nedoporučoval, protože jsou super. Povzbuzování, nálada diváků při akcích a křičení jako Shawne vstávej apod... Pokud někdo náhodou nemáte nějakou tu zvukovou kartu (nechci říkat Sound Blaster, aby zase Gravisáci nebyli naštvaní), pomalu by jste si ji měli začít shánět.

ENDÍČEK. Nějaký ten verdikt na konec se vždycky píše, takže jelikož zatím her s tímto námětem moc nebylo, je toto nejlepší Wrestling. Kdo nesnáší krev, nemusí se bát, tady neuvidíte



ani kapičku. Stačí? Ne? Tak poslední co ze mě dostanete je - nemajitelé zvukovky, kupte si Sound Blaster. He he Jauu.

—So Long Hawkins

JAGUAR

64-bit

3990,-

Více zábavy za méně peněz

Skvělé hry:

Alien vs. Predator Doom Cannon Fodder Cybermorph Flashback Flip Out Hover Strike Iron Soldier Kasumi Ninja	Pinball Fantasies Pitfall Rayman Sensible Soccer Tempest 2000 Theme Park Ultra Vortek White Men Wolfenstein 3D
--	--

Zásilková služba:
 LEVEL DIRECT, P.O. Box 28 160 17 Praha 6
 Tel./fax: 02/20513333

Prodejna:
 PC SHOP, Vladislavova 24, 110 00 Praha 1
 Tel.: 02/24228640, fax: 02/96241199

JRC

platforma: **PC + modem**

minimum: PC + Modem

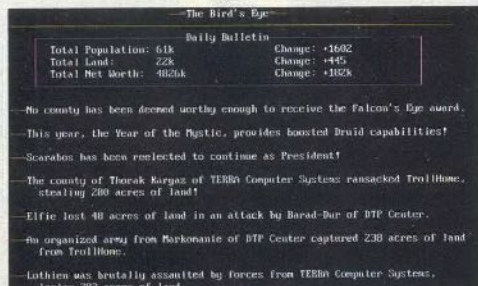
typ: strategie

žánr: fantasy

počet hráčů: velmi veľa

tvůrce: Mehul Patel

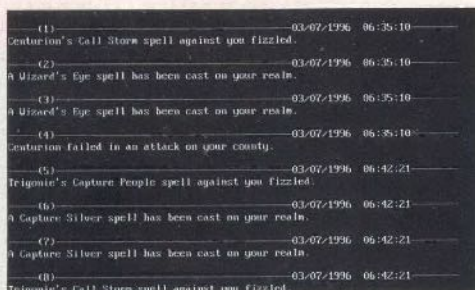
DRANCOVÁNÍ



Čihněte se na ten ubohej skupinovej útok z Terry. Sice mě obrali o 283 akrů, ale v době kdy mě napadli, většina mých jednotek zrovna u nich drancovala u Thoraka Karzaka a přinesla...



... a přinesla 464 akrů půdy. No nevyplatí se to?



Malá část smřští, která se na mě vrhla skoro od všech hráčů z rodné BBS, protože jsem jich pár napadl, někteří se přidali a to jen kvůli tomu, že já potřeboval nějaké obrázky z nové verze z útoků. Většina kouzel se rozpadla a všechny útoky se zbažily po shlédnutí mé armády rozutekly.

V tomto článku jsou smíchány informace ze dvou verzí této hry. Celostátní start kolem 10. 3. 96

NEW MULTI BBS GAME !! Jednoho dne si pomocí modemu prohlížím to, co se nového urodilo na jedné z Jabloneckých BBSek (Ateso BBS) a hláška od SysOpa, že se chystá nějaká Multi BBSková gamesa a prý jestli se nechci přidat hrát za tuto BBS. Samo sebou ihned slibuji, že do toho jdu a ptám se, kdy to bude. Že prej se na to můžu už podívat někde na Brněnský Terra BBSce, kde to už chvíli mají. Tak zas volám do Brna a velká reklama na tuto hru (všude nápisy hrajte Fal-

(G) Research Status
(H) Sec. of War
(O) Quit

Choice> Quit

[Main Menu]

(1) Labor	(6) Foreign Affairs	(I) International Room
(2) Defense	(7) Communications	(T) Technology
(3) City Improvements	(8) War Room	(*) Private Chambers
(4) Mystic Circle	(C) Council Room	(O) Quit
(5) Commerce		

Choice> Technology

[Research Priorities]

Military	20%
Food Production	35%
Maintenance Costs	18%
Magic Power	10%
Alchemy	7%
Construction	10%

Change Settings? (y/N)

Falcon's Eye

ROBERT HAVLÍK ver. 0992b

con's Eye) mě naladila co to asi bude. Ježiši marjá nějaká textovka v agličtině, bože jen to néé. Někjaký rasy, výběr a jelikož to leze do peněz (telefonování od nás do Brna), radši to vypínám. Za pár dní se Falcon's Eye objevuje na Atesu a já se do toho za přijatelnější peníz pouštím podruhé.

CONNECT. Při prvním spuštění mě hra požádala o výběr mojí civilizace, na které samozřejmě závisí váš osud. Zde je kompletní seznam všech dostupných civilizací v jazyce anglickém: Humans, Barbarians, Dwarves, Elves, Trolls, Orcs, Halflings, Birdmen, Centaurs, Ghouls, Goblins, Mermaids, Minotaurs, Ogres a Sprites, po zaregistrování přibudou Faeries, Ghouls, Puppets, Wolves a Zombies. Samozřejmě každý národ má jiné specifické vlastnosti. Například Duchové (Ghosts) mají slabší produkci zbrojů, vědců a stavařů, ale excelují ve výrobě druidů a mágů, mohou seslat o dvě kouzla více za rok, mají možnost výběru o jednu magickou knihu více, ale mínus jeden útok ročně. Jejich bojovníci jsou kromě pleasantů, Apparition (útok 6 mečů a obrana 3 štítů) a Transparenence (útok 1 meč a obrana 12 štítů). Nemohou obživovat kouzla a startují s House of Spirits. Takové statistiky jsou u každé rasy a jsou samozřejmě odlišné. Dále, každý hráč začíná se stejným územím (skoro každý :-), které je ze začátku tuším sto akrů. Stejně jako u území, každý dostává obnos financí (silver), počet kamenů na stavění budov (stone block), které jsou velmi důležité (budovy probereme ve zvláštním odstavci), počet run na kouzlení, počet zbraní (weapons) a počet lidí, kteří pro vás budou pracovat. Při startu

Jedna z nejdůležitějších tabulek je celková technologie vaší země. Vaše oči podle obrázku snad pochopí o čem mluvím.

Může v dnešním světě plném multimediálních, krásně grafických a zvukově kvalitních her, uspět hra, která nemá žádný zvuk, hudbu, video, a kromě jednoho obrázku prakticky žádnou grafiku?

této hry se objevil obchod s územím, ve kterém si můžete za vaše vydělané peníze nakupovat. Každým dnem tam také přibližně 500 akrů přibude. Každý, kdo se ke hře připojí, je asi dvacet měsíců v protekci (ochraně) z důvodů, aby nedošlo ihned k jeho zničení. Pro informaci: 1 rok je dvanáct měsíců a denně se hraje měsíců deset.

ZAČÁTKY JSOU TĚŽKÉ. Tato neobvyklá hra se neodehrává v reálném čase, je to takzvaná turn-base (hra na tahy) a je velmi podobná hře *Fantasy Empires* od SSI. Systém tahů je zde nastaven tak, že hráč má denně k dispozici daný počet tahů (nyní 10). Každý tah je jeden měsíc a každý tah se musí odvádět nemalé poplatky (daně). Tato textovka je prakticky rozdělena do několika tabulek, které ze začátku vypadají složité, ale po chvíli jsou fantasticky jednoduché. Tabulky jsou třeba pro rozdělování práce lidí, nákup půdy a výstavbu budov, přidělování

STAVĚNÍ BUDOV

Tak takhle jsou ve hře k dispozici na prohlédnutí tabulky, které ukazují možnost stavění vašich budov. Budovy, které jsou nejvzdálenější, zvyšují nejvíce produkci daných pracovníků.

LOCAL —Falcon's Eye— v0.991B	
Library→ School→ Museum→ University ↳ Artists' Hall	
Town Square→ Trade Fair→ Farmers' Market ↳ Town Hall→ MarketPlace→ Merchants' Guild→ Bank	
Barracks→ Fighters' Guild→ Training Grounds→ *Coliseum ↳ *Dungeon	
*Fairy Garden→ *Fairy Fountain	
	↳ Town Walls→ Towers
	Palace ← Stronghold ←
	Castle ← Fortress ←
	War College ←
	Castle in the Clouds ←
	Water Palace ←
Pub→ Theatre→ Circus→ House Of Spirits ↳ House of Wands	
Green = No other required buildings Purple = Race Specific Red = Registered Feature * = Have other requirements as well →Paused←	
ROBERT HAVLIK A Lothien	

LOCAL —Falcon's Eye— v0.991B	
Smithy→ Armoury→ Armourers' Guild	
↳ Waterwheel→ Cotton Mill	
↳ Mine ↳ Sawmill	
↳ Architect's Hall→ Mercenaries' Guild ↳ Clerics' Guild	
Farms→ Irrigation→ Water Tower ↳ Grove Of Trees→ Tree of Life	
↳ Granary→ *Caravan	
Temple→ Pyramid→ Oracle→ Wizards' Tower	
Church→ Cathedral→ Jesters' House	
Green = No other required buildings Purple = Race Specific Red = Registered Feature * = Have other requirements as well →Paused←	
ROBERT HAVLIK A Lothien	

zbraní svým vojákům, magii, obchody, smlouvy, stav vaší země atd. Ze začátku je potřeba investovat něco do jídla, koupit nějakou tu farmu a pro chytrost vašich vědců knihovnu a školu, zbrojírny vyrábějící zbraně, alchymisti a merchanti peníze, mágové a druidi se specializují na runy a magii, farmáři na jídlo a stavbaři vyrábějící kamenné kostky. Všechno jde první dny velmi pomalu. Půda je velmi důležitá, čím více máte země, tím více přichází měsíčně lidí a tím více máte možnost vyrábět. Spokojenost lidí je také potřebná a pokud chcete aby byli šťastní, postavte jim Cirkus, Divadlo, Hospodu. Po boji jsou zase vaši bojovníci unaveni a jejich morální kredit se zhorší, ale postupem času se zotaví a zkušenost vyleze ke stove procent. Šťěstí je také potřeba, pokud na vás někdo brzy zaútočí a srazí vás na kolena znovu začínat.., ale zase vás žene pomsta. Časem se vám to tak zalíbí, že voláte do okolních BBSek, které hrají a sledujete neaktuálnější zprávy. Je dobré mít v nepřátelské hvězdě špiona, který vám poví, že třeba zítra v deset hodin na vás startuje grupáč (skupinový útok) se silou 900 tisíc a vy máte obranu 600 tisíc, to je potom čekání, kolik vám toho seberou. Po odhalení špion dlouho nevydrží (že Karaku). Jako když jsem hrál starší verzi a měl jsem něco přes půl miliónu Worth a kouknou dnes na Heretic S. PCBoard a tam Heretic 16Melounů, s tím bych se nechtěl potkat. Někde jsem slyšel, že on sám zaútočil na celou planetu (celou BBSku). Přibližně po třech měsících hraní se objevuje nová verze, která NENÍ kompatibilní a střetává se s vlnou přízně i odporu. Většina těch nejlepších (hlavně z Heretic BBS) nebyla moc nadšena s návrhem smazat starou verzi (já mít takový skóre jako oni, taky bych protestoval), ale nakonec ze starší verze většina hráčů odstupuje a připojuje se k verzi nové. Moje první reakce byla nemazat starou verzi a hrát oboje (plácal jsem se okolo dvacátého místa v tabulce všech hráčů, asi z padesáti), ale když jsem viděl odstupovat většinu, tak jsem také musel abdikovat. Druhý den už po staré verzi ani památky a tak to vše začíná znova. Každý si staví svoji

říši a buduje armádu. Hned první týden se střetávám ve velkém boji s jedním z našich, se zemí zvanou Sky Rise a přicházím o 5000 lidí. To bylo i na mě moc, já jen chránil prezidenta a nějaký (Sky Rise) mě skoro srovnal se zemí. Pokud přijdete o lidi, není to tak hrozný, máte-li velké území (land) a malou hustotu obyvatel, lidé se jen hrnou a tak jsem brzy zase začal budovat armádu na plno. Když podruhé zaútočil výtržník Sky Rise na prezidenta (po útoku je armáda oslabená a unavená), využil jsem situace a útočníka oskenoval kouzlem. Po zjištění obrany jsem ihned tvrdě zaútočil a nepřítele velmi poničil. Údajně mu celá BBS vyhlásila válku (jako teď mě, protože jsem na ně útočil, abych měl nějaký obrázky z útoků a teď jde většina proti mě) a tak radši (prý unáhleně) abdikoval. Nyní znovu začal hrát (zdá se, že útoku lituje, začíná se s ním dát i mluvit) a doufám, že už bude útočit jen na nepřátelskou BBS.

BEZ ARMÁDY SE PROSTĚ NEOBEJDETE. Jó, to je pravda. Bez vašich úspěšných nájezdů na okolní desítky hráčů, jak na rodné BBSce, tak na jiných desítky kilometrů vzdálených BBSkách se neobejdete. Velice záleží na počtu vašich lidí v práci na zbraních, které jde ale také koupit (za drahé stříbrňáky) v marketu. Pokud budete mít dostatek lidí a hlavně pro tento odstavec dostatek určitých budov, budou se zbraně vyrábět velmi rychle. Vaše armáda má dva hlavní faktory. Útočný a obranný. U jednotlivých ras jsou vždy dvě speciální jednotky (ve starší verzi bylo jednotek asi šest). Každá jednotka ale něco stojí. Zde to nejsou peníze, ale zbraně, které mají při sobě. Některý má třeba útok 12 mečů a obranu 5 štítů, ale stojí 24 zbraní, jiný má útok 8 mečů a obranu 7 štítů a stojí 14 zbraní. Podle informační tabule jde zjistit, které jednotky se vyplatí vyrábět. Když váš útok bude třeba 1500 tisíc, obrana 1200 tisíc a vašim kouzlem zjistíte, že nepřítel má útok 1350 tisíc a obranu milión, pokud budete chtít zaútočit, stačí poslat vaši armádu na cíl. Pokud je cíl na vaší BBS, hned víte, jak jste dopadli. Musíte ovšem počítat s tím, že ne-

přítel má třeba budovy, které znepříjemní váš útok a třeba o 10% bez boje. Útoky jdou posílat za účelem zisku Land (území), People (lidí) a Resources (zbraně, runy, kameny). Pokud budete chtít zaútočit na některou jinou BBSku, nastavíte buďto individuální (sám) a nebo skupinový, do kterého můžete přibrat spolubojovníky z vaší planety (BBS). Čím větší útok, tím větší šance na úspěch (více území...). Informace se ale dozvíte třeba až za dva dny (záleží na proudění dat mezi jednotlivými hvězdami). Ale pokud pošlete celou svou armádu a nikoho nenecháte doma a nedej bože nepřítel vás napadne, hádejte co se asi stane. Ne nezničí vás celé, ale bez boje mu přijdou všechny jednotky a hromada nastaveného cíle. Pokud budete chtít vědět jak jste na tom, stačí se podívat do tabulek a hned vidíte, že třeba Camelot (nezlob se na mě Lothien) na Terra BBS je o trochu před vámi, tak ho oskanujete a třeba druhý den zaútočíte.

SPELLS (KOUZLA). I tato fantasy hra se neobejde jako každá jiná bez kouzel. Kouzla jsou velice důležitým faktorem této hry. Jak jsem naznačil, po výběru vaší civilizace dostanete přidělený počet magických knížek (základem jsou tři, někdo má plus jednu, někdo nemá oživovací kouzla, jiný zase kouzla smrtící). Za jednu knížku je možno vybrat jednu z těchto magických knih: Sorcery spell, Nature spell, Life spell, Death spell a Chalos spell, přičemž třeba Sorcery spell umožňuje kouzla jako Wizard's Eye Capture People (vy-saje z nepřátelské armády pro vás lidi), Capture Silver (totéž s penězi), Curse a po zaregistrování Concentrate Magic. Každá knížka obsahuje několik kouzel a jejich info by bylo prakticky nemožné v této recenzi vypsat. Zmíním kouzla jako Create Food, Call Storm, Food Decay, Black Wind, Silver to Ashes, Invisible Magic.... Jedním z nejpoužívanějších kouzel je třeba právě Wizard's Eye, které umožní scanovat protivníkovu armádu. Po poslání kouzla záleží na počtu vašich mágů a druidů a jedním z hlavních faktorů je, zda-li má protivník použito kouzlo Protecti-


```

(G) Game Setup
(H) Help Database
(I) Instructions
(O) Quit

Choice> Enter Game

(1) 02/18/1996 11:00:48
Attack Party Results. Target: Camelot (TERRA Computer Systems)
Date: 02/16/1996 12:40:26 Result: Success
10k Peasants, 7514 Swordsmen, 10k Bowmen, and 10k Knights have returned.
1091 Wizards and 5774 Griffins have returned.
We captured 494 acres of land.

(2) 02/17/1996 18:59:56
Wizard Eye Report of Thorak Kargaz (TERRA Computer Systems).
People = 6949 Total Resources = 2347
Peasants = 8000 Swordsmen = 6000 Bowmen = 11k
Knights = 10k Golems = 600 Centaurs = 600

(3) 02/18/1996 11:00:48
Your Wizard's Eye spell to Camelot of TERRA Computer Systems fizzled.

-->Paused<--

```

Další úspěšný útok na Camelot z Terry, v tabulce jsou ještě vidět informace o jednotkách, které se úspěšně vrátily. Jedno scanovací očičko přineslo informace o armádě mého dalšího cíle a poslední čarodějovo oko se rozpadlo.



Jediný obrázek v celé hře, tak si ho vychutnejte.

on, které brání právě proti magickým kouzlům. Kouzla jsou sesílána pomocí magických run, které pro vás vyrábějí vaši lidé. Pokud budete mít různé magické budovy, chrámy, je větší šance, že kouzlo uspěje a nerozpadne se a také lidé přidělení k výrobě run budou pracovat na více procent a jejich výroba bude znatelně vyšší. Záleží také na kolik procent ohodnotíte magii v tabulce Technologie vaší země.

(MARKET) OBCHOĐÁK. Pokud budete chtít obchodovat s jinými zeměmi, stačí jen do obchodu dát třeba vašich 5000 Stone blocků za 300 silver (prodejní cena je 450 silver) a čekat, až některý z hráčů vaše kameny koupí. Ten, kdo je koupí, ušetří na lidech (builders) kteří by je museli vyrobit a dá lidi třeba na výrobu run. V obchodu se přehazují hráči třeba i o jeden stříbrník. Je zde možnost nakupovat kameny, runy, zbraně a jídlo, můžete nabídnout výměnný obchod třeba 5000 run za 3000 zbraní.

(BUILDINGS) BUDOVY. Ve *Falconovu Oku* jen nestavíte armádu a nesíláte kouzla, jednou z nejdůležitějších věcí je strategická výstavba budov. Budov je zde asi padesát a každá má vlastní účel. Pokud budete chtít vydělat co nejvíce peněz, musíte mít nejlépe Merchant's Guild, která se objeví až po postavení Market Place, to zase až po Radnici a ta jen po Náměstí. Systémem tenisového pavouka to autoři sestavili do dvou tabulek, které se flákaří někde okolo článku. Velmi důležité je, aby vaši pracující měli dostatek jídla, proto musíte postavit Farmu, Vodní věž... a několik dalších budov. Máte malé

LOCAL — Falcon's Eye — v0.991B			
Choice> Improvement List			
Building	Cost (Stone)	Land (Acres)	Time (Months)
Library	100	20	3
School	200	35	6
Artists' Hall	1400	80	10
Museum	350	50	8
University	500	100	12
Town Square	200	10	2
Trade Fair	450	15	5
Farmers' Market	650	35	7
Town Hall	800	30	8
Marketplace	1100	80	10
Merchants' Guild	1400	85	10
Bank	2000	100	14
Barracks	400	40	9
Fighters' Guild	700	50	7
Dungeon	1000	150	10
Training Grounds	1200	80	8
Labyrinth	3000	200	10
Coliseum	1000	65	14
-->Paused<--			
ROBERT HAVLIK 6 Lothien			

Malá část z velké soupisky všech budov, které ve hře můžete stavět. Nahoře je možné vidět na kolik vás určitá budova přijde, kolik zabere místa a čas stavění.

```

(C) Sec. of Agriculture
(D) Sec. of Labor
(E) Improvements
(F) Mystic Square
(G) Research Status
(H) Sec. of War
(O) Quit

```

Choice> Sec. of Labor

Report from the Labor Department

Worker	Amt	Productivity	Per Worker	Total	Unit
Farmers	2127	163.85%	1.64	3485	Food
Armourers	9320	156.65%	1.57	14,599	Weapons
Builders	417	155.96%	1.57	653	Stone Blocks
Alchemists	760	124.33%	124.33	94,492	Silver
Scientists	219	150.40%			
Druids	1240	106.68%	1.07	1323	Runes
Merchants	3638	146.37%	168.32	612,360	Silver
Mages	486	111.19%	0.00	0	

-->Paused<--

Ten dělá to a ten zas tohle a dohromady budují vaši neporazitelnou říši. Možná. V této tabulce přidáváte, přehazujete a určujete zaměření vašich dělníků. Je to velmi důležitá tabulka.

procento stavění armády, postavte Kasárny, Zbrojírny, Colosseum, Fighter's Guild. Vědci nejsou dost učení? Na co je asi Knihovna a Škola a další budovy. Pro pořádné útočiště před nepřítelem musíte mít aspoň Městské hradby, lepší je mít Ochranné věže, Pevnost, Palác, Hrad. Na kouzla zase pomůže Temple a Čarodějnická věž. Každá budova potřebuje na výstavbu již zmiňované kameny, ale i čas. Třeba již zmiňovaný Merchant's Guild trvá deset měsíců. Vše souvisí se vším a VY budujete svoji říši.

ZBYTEK. Různé další drobnosti jako posílání dopisů, smlouvy o míru, vyhlášení války, informace o poplatcích, daně, měsíční spotřeba jídla a další a další položky. O všech položkách jsou napsány kvalitní popisky. Ta obrovská zábava a atmosféra, to je sesílání útoků a stavění vaší říše. Jedná se o sharewarovou verzi a zaregistrování stojí pouhých 15\$. (přemýšlíme o tom)

O hře *Falcon's Eye* bychom mohli mluvit ještě hodně dlouho, ale já zrovna nemám moc času. Za chvíli je půlnoc a já od dvanácti a jedné minuty mám možnost zahrát si dalších deset tahů. Takže (mě nezdržujete)

```

-Lothien national festival by not oblize lidi a zlepšit mezilidské vztahy!
-Order has been elected to continue as President!
-Organizovaná armáda Scarabos z ATESD odcizila 160 acres of land z Esoland.
-Scarabos z ATESD přisel plnit do Rendyland a ukradl 151 acres of land!
-Fairies have visited Rendyland!
-Lothien z ATESD přisel plnit do Camelot a ukradl 494 acres of land!
-Fairies have visited Orakist!
-Fairies have visited Kancany Urch!
-Perazene army Harkonnie z DTP Center odtahly z Thorak Kargaz.
-Esoland byl brutálně napaden silami z ATESD a přisel o 95 acres of land!
-Nas útok na Black Hole z DTP Center bohužel neuspel.
-->Paused<--

```

Čeština na BBS Terra. Všimněte si útoků od nás z Atesa. Kdopak přišel plnit ke Camelotovi a ukradl mu půdu? Ha ha JÁ!

vás dále nebudu zdržovat u těchto plků a radši si to rychle zahrajte. Snad jen denně deset tahů trvá asi čtvrt hodiny, ale pokud se do toho zažerete jako já (a asi všichni hráči), budete volat každou chvíli jestli se na vás nevyřítí nějaký útok. Tahle hra vás opravdu nechá spát. Jedna z posledních poznámek, v průběhu vydání tohoto čísla *Excaliburu* už možná BUDE hotová ČEŠTINA (část už je právě od *Sky* a je super). Druhá z posledních je snad jediná nevýhoda, kterou je účet za telefon, který protetelefonujete denně na BBS. Ovšem nemusíte hrát denně, ale pak


```

0) Quit
Choice> State of the County
State of the County of Money Train founded by Centaurs in month #11.

Housing Land: 8991 Acres
Total People: 23,858 Unemployed: 0
Density: 2.65 people per acre
Approval: 61%

Silver: 14,065 Food: 5373
Stone Blocks: 30,398 Weapon Stores: 13
Runes: 10,352

Military: 447 Peasants, 1242 Centaur Warriors, and 54k Centaur Knights.
Quality Rating: 80%
Total Offense: 388,198 Swords Total Defense: 440,156 Shields

Your approval is expected to worsen slightly.

There are 10 months per year.

```

Celková tabulka vaší říše, která vás informuje o počtu lidí, velikosti území, obranné i útočné síle, oblíbenosti u lidí...

zas ztrácíte, tak si vyberte. Tuto hru můžete hrát i na vašem počítači s kamarády a i já vyzkoušel netradiční způsob hraní, kterým je: roznesl jsem hru po okolí a teď všichni vaříme (bylo nutno trochu přepsat routing, pomohl kámoš SysOp z Atesa - díky Pavle) doma, HLAVNĚ je to ZADARMO a výhodou je velká účast hráčů. Na lokálních počítačích hrajem v pěti a to je málo.

Pokud zbožňujete FANTASY strategii, nemusím snad ani dodávat v jakých prodejnách prodávají modemy. Doufám, že se setkáme

jako spolubojovníci na hvězdě zvané Ateso BBS. (To zas na mě bude útoků - už to vídím).

Nejhorší informaci jsem dostal těsně před uzávěrkou Excaliburu a na ní to nejhorší bylo, že se nová verze BUDE znovu R*E*S*E*T*O*V*A*T. Takže pro nové hráče, kteří by rádi okusili tuto totální zábavu, celostátní, snad poslední zahájení BUDE ODSTARTOVÁNO 10. 03. 96. Takže všichni se připravte na herní manii roku 1996 a napojte své modemy na BBSky, které

FALCON'S EYE VER. 0992B

80

Grafika: -

Animace: -

Hudba: -

Zvuk: -

testováno na: PC + Modem

pro: napětí, zábava, atmosféra, strach

proti: telefonní účty

speciality: Funguje i jako local

budou mít nainstalovanu tuto exklusivní hru. Zajímavé je také to, že tahle hra se vejde na jednu disketu o obsahu 720kb.

TERMINATE NO CONNECT. Starší verzi pečlivě otestoval Elf Lothien novější vaří (smutně ukončí a znovu brzy zavaří) za Centaury Money Train. Dobré spojení přeje Hawkins from base ATESO BBS

Seznam BBSek, které jsou zatím zapojeny v tomto meziplanetárním systému:

Ateso BBS-Jablonec nad Nisou, Terra BBS-Brno, DTP BBS-Brno, Heretic S. PC-Board-Příbram, Ultimate Fantasy-Kadaň - další BBSky v přípravě (v přípravě na zapojení ne v rubrice Excaliburu).

—Hawkins

Wolfenstein 3D

KAREL FLORIAN

POSLUŠNĚ HLÁSÍM, ŽE JSEM OPĚT

ZDE. Dnes mám premiéru v oblasti hardware, o kterém pší. MacIntoshe nejsou mými největšími miláčky, to nepopírám, ale každý jednou musí začít a říká se, že napoprvé je to



vždy nejlepší (až na výjimky), tak jsem sebral *Wolfika* a du na to.

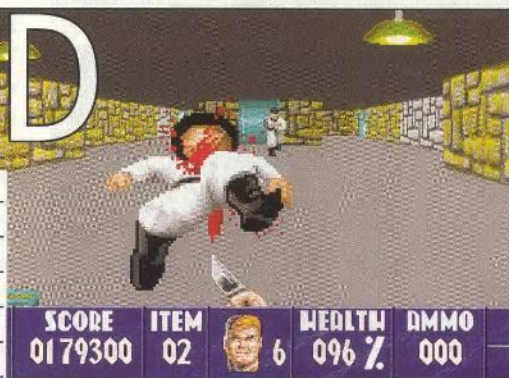
O tom, že *Wolfenstein 3D* byla převratná hra, se nedá pochybovat, což se rozhodně nedá říci o předvolebních slibech našich politických oblíbenců. Na PCčkách vzbudila celou

platforma: Mac
existuje na: PC
minimum: Macintosh (25 MHz)
doporučený věk: 15+
tvůrce: ID Software
distributor: Interplay
zapůjčil: BBS

vlnu ohlasů, ať už kladných ze strany hráčů, či záporných ze strany rodičů a cenzoristů. A teď (spíše před dvěma lety - Joe) se tato legenda dostala i na Macy.

Příběh jako z pohádky - německý hrad jménem *Wolfenstein*, v ní hodný major von... a zlý vězeň, kterého ovládáte vy. Vaším úkolem, pokud jej přijmete (sakra, už se opakuju, tohle jsem napsal již u *Descenda*, ale znáte mě, matka je opakování moudrosti), je utéci z hradu a pozabít co nejvíce živých platforem žijících uvnitř.

Oproti PC verzi najdeme v této daleko zběsilejší a lepší hudbu, která skvěle podbarvuje prostředí, i když bych polemizoval, jestli se k plynové komoře více hodí techno, nebo rock, a doplňuje tak již beztak skvělou atmosféru. Grafika je až předémonicky rychlá



WOLFENSTEIN

79

grafika: 85

animace: 79

hudba: 78

zvuk: 70

testováno na: Power Mac 7500/100 AV

pro: Fakt dobrý. proti: nic nového

a jemná jak dětská -censored- po použití (Domestosu - Joe) zasypu a jakékoliv, byť citlivé, cuknutí myši vás uvede do totálního chaosu, kdy se vám před očima míhají barevné tečky, což jsou vaši nepřátelé, abyste věděli. Zvuk je také dobrý a hratelnost shodná s PC. Vy, kdož vlastníte Maca, neváhejte ani týden a utíkejte si to koupit. —Roger T.

platforma: **PC-CD**minimum: PC 386 DX/40,
4 MB RAM, VGA, CD

typ: Akční-logická

žánr: Cyber realita

producent: SCI Interactive

vydavatel: SCI Interactive

distributor: SCI Interactive

datum vydání: jaro 1995



SVATOPLUK ŠVEC

Cyberwar



Koukám na desky s nápisem *SCI Interactive* a obrázkem, připomínajícím trávnickáře. Otvírám je. Vidím čtyři CD disky. Napětí stoupá. Zjišťuji, že čtvrtý disk jsou soundtracky. Hmmm, to jde, vypadá to dokonce na profesionálně odvedenou práci. Instaluji z prvního disku. Bez problémů. Startuji hru nevěda nic o jejím žánru ani typu. Co to asi bude? *Cyber adventka*, něco na *poDOO-Mání*? Po ukončení pochmurného intra, kde

se mi jeden pan doktor svěruje, že se mu něco vymknulo z rukou a že to tedy jde jako zachránit, že sice neví, jestli to zvládne, a tak dále, a tak dále - jsem opravdu napjat. Už vybírám obtížnost, samozřejmě nejlehčí, a dostávám se do hry. Vidím tři šipky s třemi obrázky.

Vyberu si třeba *Security door* a jedu. Naběhne pěkně provedená animace, na jejímž konci mě čeká menší sprška. Mám totiž do deseti sekund zvolit tu správnou variantu řešení logického problému, v tomto případě - kterým směrem se bude točit poslední kolo soukolí, když se první bude točit po směru hodinových ručiček. To snad ne? Nechce se mi věřit, že by si někdo dal takovou práci s animacemi jen proto, abych na jejím konci potkal takovou, s prominutím, stupiditu. Rychle zpět do menu a vybírám tentokrát střeleckou arénu. Opět super animace a na jejím konci, bohužel, opět stupidita, tentokrát v podání 3D renderované hry typu *zvol úhel, sílu, pak vypal díru*, čili známá *gorilla. bas* z *microsoft basicu*. Tohle jsem opravdu nečekal ani v té nejhorší představě. Pokud mě snad něco zaujalo, pak to byly honičky na cyber skútrech a cyber letadlech v cyber tunelech, a to díky své atmosféře. A toto se prosím opakuje na třech discích dokolečka. Tím bohužel nemyslím jen tematiku, oni se opakují i akce, např. *Security door* jsou na každém a samozřejmě je to úplně to samé. Jinak, abyste náhodou hru neprošli moc brzo roste v některých fázích obtížnost nade všechny meze, což jednoho také nepotěší. Jako berlička nad propastí působí hudba, která se jako jediná jakž takž povedla. Celkový dojem ze hry ale nakonec vyzní plně v intencích předešlých vět. Velké 3D renderované nic. A to za ty peníze rozhodně nestojí. Kupte si raději *Command & Conquer*, tam aspoň víte, že dostanete trochu vylepšenou 3D *Dunu II*. —WotAN

CYBERWAR

53

grafika: 70

animace: 90

hudba: 90

zvuk: 60

testováno na: 486 DX4, 8 MB RAM,
ts CD, VESA

pro: pěkná hudba, působivé intro **proti:** místy moc velká obtížnost (viz *Circuit City*) a nesrozumitelnost některých úkolů.

speciality: 4 CD disky, z toho 1 se soundtracky, originální balení + tričko

Na to, abych si procvičil reakce a logické myšlení, mi plně vystačí Pinball s Gem X, a ne renderovaná 3D tvrdárna (ani to ne) na třech CD discích. To by se musela cena pohybovat někde trošičku jinde, že. Soundtracky ale docela šly. No a ty Silicony se taky musí využívat na něco jiného, než na termouška nebo na juráč, ne?



Watch



platforma: **Amiga 1200**

doporučeno: A1200, HDD

minimum: Amiga 1200,
2 MB RAM

v přípravě: CD32 (duben),
PC (no, to vám teda nezávidím)

typ: akční

žánr: vojáčky

počet hráčů: 1 - 2

tvůrce: Cyber Arts Ltd.

vydavatel: OTM

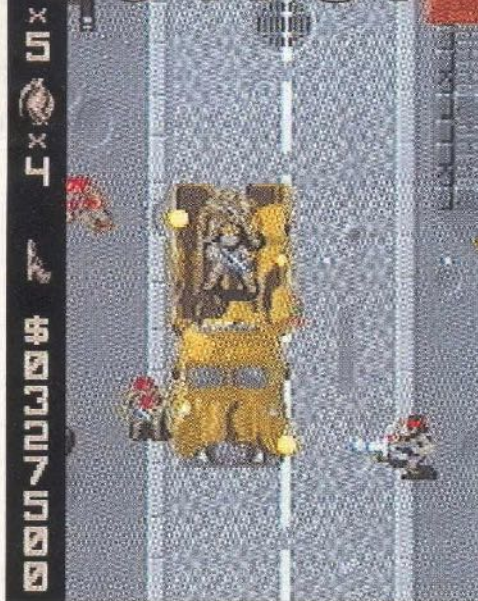
datum vydání: 7. března '96

Jen pojd' blíž, vojáku! Mám pro tebe dobrou zprávu. Ty, nejtvrdší z nejtvrdších, ty, jenž věříš pouze sám sobě, ty, uznávaný žoldák, ty teď musíš zachránit svět. Tebe si vybraly Spojené národy, abys jejich jménem na svých cestách rozdával klid a mír. V šesti národních akcích musíš zneškodnit nejkrutější teroristy, aby byly pomstěny tisíce nevinných obětí. A teď už běž...

NĚČÍM SE ZAČÍT MUSÍ. Jo, to jsem já. Statečný voják, hrdina beze jména, bojovník proti stále přežívajícímu komunismu. Se svými druhy jsme po boku Spojených národů tyto poslední soudruhy vymazali s povrchu zemského. Nebyla to žádná sranda, když proti nám stály perfektně vycvičené a moderně vyzbrojené armády. Na jednom tažení, bylo to ve Skandinávii, si naši odvazy všimla skupinka lidí, kteří si říkali *Cyber Arts*. Když jsme tam všechny ty komouše vymlátili, přiběhli ke mě s balíkem peněz a chtěli ode mě koupit práva na akční hru na Amigu 1200, která by se jmenovala *Watch Tower*. Že prej začínají a chtěli, aby jejich první hra znázorňovala osvoboditele jejich země. Naslibovali mi, že titulní obrázek bude moje podobizna, že to bude mít skvělou grafiku a muziku a milióny lidí se u toho budou moc bavit. Tak jsem ty peníze shrábnul, odjel jsem z té vyčištěné země a čekal.

BALÍČEK DORAZIL. Po pár měsících mi přišla zásilka z Finska - programátoři svoje dílko konečně dokončili. Roztrh jsem tu krabici, ve který to bylo zabalený, vzal jsem diskety, za-

Tower



WATCH TOWER

41

grafika: 52

animace: 64

hudba: 70

zvuk: 65

testováno na: Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD

speciality: díky za hru dvou hráčů. Nuda ve dvou se přece jen líp snáší...

pro: zavzpomínání na zlaté časy osmibitů (*Commando*, *Who Dares Wins...*) **proti:** nic originálního, naprosto nevyužití hardware A1200

Hm, a co jako?



pnul počítač a nainstaloval to na hard. Trvalo mi dost dlouho, než se mi to konečně povedlo pustit, poněvadž ta potvora chtěla plný dvě mega paměti. Když se to nakonec rozeběhlo, byl jsem nadmíru spokojen, protože na titulním obrázku jsem byl já, jak zrovna se samopalem v ruce kosím ty ruďásky. Do toho taková skvělá vojenská hudba, až jsem se při vzpomínce na ty boje rozbřečel dojetím. Pak tam byly nějaký volby jako počet hráčů, obtížnost a chtělo to po mně taky nějaký vstupní kódy, který byly napsány v knížečce, kterou mi poslali spolu s tou hrou. Potom šéf UN přednesl informace o první misi, to jsem odměčknul a pustil se do hry.

HRŮZA HRŮZOUCÍ. To, co jsem na monitoru uviděl, mě dost šokovalo. Moje postava tam byla znázorněná jako takovej hrozně malej panduláček s červenou čelenkou přes celej ksicht, ani nebylo poznat, že to jsem já. Proti mě běhali jiný divný panáčky, celý v takovejch divnejch zeleno-šedých hadrech s klacíkama

JOSEF KOMÁREK



místo flint a bazuk. Hodně jsem se nasmál, když jsem ubohou pistolkou rozstřílel vojenskej bunkr. To by přece v opravdový válce nebylo možný! Ale co, je to jenom hra... Po cestě jsem sbíral granáty a peníze a různý zbraně, kterejch je ve hře docela dost druhů, od zmíněný pistolky po raketomet. Já, zvyklej na rychlou akci, jsem chtěl postupovat co nejrychlejš, jenže mě hrozně brzdil příšerně pomalejš scrolling obrazu. Krajina kolem byla dost jednotvárná a jestli na obrazovce bylo šestnáct barev, tak to bylo hodně. Prej AGA, pche!

Náplň hry tvoří šest misí, který - tady programátoři svůj slib dodrželi - přesně kopírujou moji dosavadní válečnou kariéru: zóny v jižní Americe, Africe, Asii, Skandinávii, na Vzdáleném východě a ve střední Evropě. Jenže ty prostředí nejsou vůbec pestrý, jako byly ve skutečnosti. První mise je skoro stejná jako čtvrtá, druhá jako pátá a třetí jako šestá. A ta nuda všude kolem... Ještě že je to tak krátký, dohrál jsem to asi za tři hodinky, zapsal se do dvorany slávy a pak na tuhle hru zapomněl.

TAKHLE TEDY NE! Milejm pánům programátorům jsem napsal dopis, že je to od nich hezký, ale takovejhle pomník jsem si určitě nezasloužil. A že když někdy udělají nějakou další gamesku, tak ať mi ji zase pošlou, ať mám co kritizovat. Dyť *Watch Tower* by lidi bavil tak před sedmi lety na ZX Spectru, ale v dnešní době - to asi ne. Ale jestli to i příště bude takhle šíleně průměrná hra, tak je nakopu! —Joe

Hru k otestování zapůjčila redakce herní přílohy časopisu Amiga Review.

Football Limited

platforma: **PC-CD**doporučeno: PC 486/80,
8 MB RAM, qs CDminimum: PC 386, 4 MB RAM,
ds CD

typ: manažer

žánr: sport - fotbal

počet hráčů: 1-4

tvůrce: Software 2000

producent: Ocean

distributor: Ocean

datum vydání: prosinec 1995

TOMÁŠ SMOLÍK

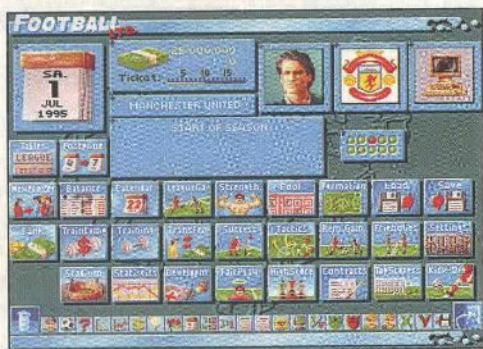
Není se ani čemu divit, že tento manažer patří ve své kategorii mezi špičku, protože jméno producenta hovoří za vše. Firma Software 2000 je známá spíše amigistům, protože produkty jako *Christopher Columbus* (anglická verze od firmy *Black Legend* nese název *Voyages of Discovery*) nebo *Bundesliga Manager Pro* či pokračování *Bundesliga Manager Hat-trick* spatřily světlo světa právě na Amize. A po-



Druhou možností je klasická, dlouhodobá a levnější průprava během celé sezóny. Tady se můžete zaměřit na konkrétní slabiny jednotlivých hráčů a náročným tréninkem jim můžete zlepšit střelbu, fyziku, práci s míčem atd.

PŘEIKONOVANÉ MENU

Zde je zmiňované přeikonované menu v základní podobě u módu III. Pokud jste si na něj zvykli, můžete si jej ještě více znepřehlednit přeházením stávajících ikon či přidáním nových. Nové ikony uložte ve formátu IFF, autoři doporučují použít program DPaint, a pak je můžete libovolně rozmístit a základní menu tak stvořit k obrazu svému.



Podle krabice jen další z řady fotbalových manažerů, **po týdnu hraní z toho vzešel manažer par-excelance.**



Účastníci evropských fotbalových pohárů jsou v ostatních manažerech předem dány, zde se můžete přímo „live“ účastnit losování. Díky tomu můžete zažít napětí a následnou radost, když třeba naše Sigma Olmutz (!?) dostane za soupeře slavnou „Barcu“.

slední dva jmenované tituly byly rovněž fotbalovými manažery a rovněž byly velmi kvalitní. Doufám, že Software 2000 na Amigu nezanevřel, a že Football Limited si budou mít možnost zahrát i amigisté. Rozsah hry by neměl být problémem, protože ač je Football Limited (FLTD) na cédéčku, zabírá pouhých 6 MB (celý se nainstaluje na HDD a cédéčko již nemusíte mít vložené v mechanice). Což mu ale stačí aby byl o několik tříd lepší, než 650 megabytový *Championship Manager 2*.

PŘEIKONOVÁNO. Začátek hry ani v nejmenším nesvědčí o její výjimečnosti, jen standardní volby jména, klubu (anglické ligy či divize), obtížnosti a počtu hráčů. Zarazí volba jakéhosi módu, k tomu se vrátím za chvíli, a losování pohárů, jinak nic neobvyklého. Jakmile se objeví základní menu, všechny představy o obyčejnosti tohoto manažeru zmizí a dostaví se šok, přímo



Nejlepším důkazem komplexnosti FLTD je toto menu. V něm si lze nastavit úplně všechno. Vypnout či zapnout si můžete animace, výsledky ostatních týmů v pohárech, ukazování výsledků v poločase, tabulky ze všech divizí apod. Poslední dva sloupce navíc obsahují položky nastavitelné v rozmezí 0-9, resp. 0-99.

úměrný zvolenému módu, jenž značí míru komplexnosti a složitosti a tím i počet ikon v tomto menu. *Premier Manager 3* měl ikon čtrnáct a měl jsem jich až dost, FLTD jich má minimálně třikrát více, nové si můžete vytvářet, všemi lze libovolně pohybovat (viz obr.), což vám může pomoci v orientaci nebo vás také může totálně zmást. Pokud se z toho vzpamatuji, zjistíte, že popisky ikony přibližně odpovídá i obrázek na ní, takže s tou orientací to nebude zas tak zlé. Po otukání si všech menu, podmenu a podpodmenu poznáte, že FLTD nabízí docela obyčejné manažerské možnosti, ale i dostatek možností nových, neobyčejných.

MOŽNOSTI OBVYKLÉ. Jako u každé správné hry tohoto typu se dostáváte do rolí manažera, trenéra, ekonoma, lanaře, maséra, papučjára a batožinára dohromady. Mezi ekonomické položky vaší činnosti patří například klasické půjčky a splátky bance. Stejně se sem dají zařadit starosti o svatostánek vašeho klubu. Můžete jednak vylepšovat stadión samotný, tím méním přidávat sedadla či osvětlení, zastřešovat apod. a jednak lze zlepšit i jeho okolí zvětšením parkoviště, přidáním restaurace, kina, stánků se suvenýry atd. Peníze na tyto stavby lze získat od banky nebo pronajmutím reklamní plochy v okolí hřiště. Společně s trenérem se provádějí transakce s hráči, často zraněné či časté zahříváče lavičky lze prodat a nové naděje či již zkušené borce lze zas nakoupit. Pokud dáte toto všechno kupy můžete si buď zvolit jen přátelské utkání nebo se rovnou pustit do zápasu ligového. Ten je proveden velmi dobře. Na velké tabuli se vám graficky velmi pěkně (na manažer samozřejmě) ukazují zajímavé situace (trestné kopy, či góly)

VYLEPŠOVÁNÍ STADIÓNU A JEHO OKOLÍ

Další nezanedbatelná položka správného manažeru - vylepšování stadiónu a jeho okolí. Přidáte sedačky, může přijít více lidí, postavíte restauraci „U stadiónu“ a zisky jen porostou.



Tohle menu mě potěšilo. Investovat do potenciálních hvězd již od dětských let, je běžnou strategií každého lepšího skutečného týmu, zde máte stejnou možnost.

Jedinou slabinou této hry jsou maximálně taktiky. Jejich nastavování je sice originální a rádobý názorné, ve skutečnosti bych dal přednost přehledným volbám 4-2-4, 4-3-3, posílit útok, zabetonovat apod.

a pod ní máte nezbytné informace o stavu, počtu žlutých a červených karet či přítomných diváků. Daleko více informací se můžete dozvědět z nejrůznějších statistik o nejlepších střelcích, o nejvíce trestaných hráčích, tabulek všech divizí atd. To bylo to tak vše k standardním volbám, které jsou součástí, i když často i maximum (a v případě *Championship Manageru 2* jen snem) pro ostatní managery. Možnosti *FLTD* jsem ovšem ještě nevyčerpal, a proto nyní přejdu k volbám, které nabízí téměř výlučně pouze tato hra.

MOŽNOSTI NEOBVYKLÉ. Mimo obvyklé přípravy hráčů na trénincích je zde možnost zaplatit si komplexní přípravu v tréninkovém kempu. To se hodí zejména před důležitým zápasem v lize či poháru, samozřejmě čím více vrazíte do takové akce, tím budete lepší výsledky. Dlouhodobější investicí je vložení kapitálu do mladších oddílů vašeho týmu. Ještě v žádném jiném manažeru tato možnost nebyla a zde můžete přidat peníze na přípravku, záky a dorost. Pokud vám ještě něco zbude, není na škodu je investovat do lékaře, maséra či pomocného trenéra. K zahazení není ani možnost odložit nastávající zápas na pozdější termín, když máte například zraněného klíčového hráče. Zajímavá je možnost sázky na zápasy ligy či poháru. Pokud budete mít štěstí, můžete vyhrát pěkný balík, stejně jako někteří naši prvotní hokejisté v nedávné době, i když ti zas moc štěstí nepotřebovali (vsadili na vlastní porážku). Tuto zajímavou, i když trochu kontroverzní příležitost raději přeskočím a podívám se na velmi pestré

nabídku všemožných statistik a informací. O každém hráči máte přibližně dvacet různých údajů (rychlost, disciplína, věk, vstřelené góly v lize či poháru atd.), o každém týmu jich máte skoro stejně. K dispozici jsou grafy úspěšnosti vaší obrany, zálohy a útoku a nebo celého vašeho týmu v lize a pohárech. Nechybí výsledky utkání v evropských pohárech, kvalifikací na evropský či světový šampionát. Ligové tabulky jsou seřazeny nejen dle bodů, ale i podle peněžní hodnoty hráčů jednotlivých týmů, dle úspěšnosti brankářů, celkové fyziky mužstev, věku a dalších ukazatelů. Treba vás zaujme tabulka vstřelených branek v závislosti na minutě utkání. Zkrátka se zde dozvíte skoro všechno potřebné i zbytečné. Zde musím podotknout, že autoři kvůli této přehrší informací používají velké množství zkratk, takže se neleknete, až u vašeho soupeře uvidíte mimo obvyklého postavení v tabulce ještě údaje K 82, T 83, F 52 a M 38. To by stačilo k novinkám, takže vzhůru dolů.

VÝSLEDEK JE JASNÝ. Hodí se ohodnotit technické zpracování každé hry, a ani tentokrát neudělám výjimku, i když u těchto her není SVGA grafika a digitalizovaný zvuk podmínkou, ale vezmu to jen stručně. Proti grafice nemám námitek, je jednoduchá a přehledná jak má být, navíc si můžete nakreslit vlastní ikony, takže vizuální stránka hry záleží tak trochu i na vás. Hudba je vcelku líbivá, i když mi zrovna v paměti neutkvěla, s tím by šlo ještě něco udělat (s hudbou samozřejmě, paměť ještě slouží). Zvuků zde příliš nezaznamenáte, maximálně tak při zápasech, ale nic jiného jsem ani nečekal. Mé celkové shrnutí - graficky či hudebně oslně-



Abyste viděli i něco jiného než samé ikony a tabulky, sem uvidíte i takovýto pěkný obrázek.

FOOTBALL LIMITED

90

grafika: 78

animace: 50

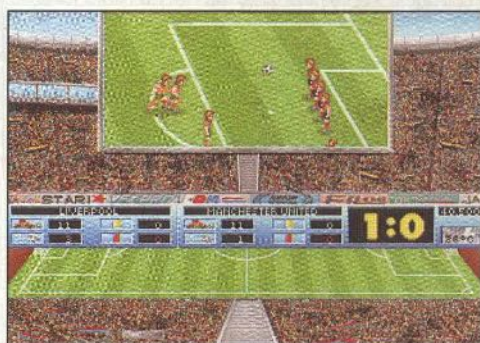
hudba: 75

zvuk: 65

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: komplexnost, spousta možností, zpracovanost **proti:** lepší hudba by neškodila
Jednoduše zatím asi nejlepší fotbalový manažer.

HLAVNÍ OBR.



Na hlavní obrazovce se ukazují standardní situace, penalty apod. Pod ní máte všechny potřebné informace o utkání. Kliknutím LTM na jméno vašeho týmu se otevře tato obrazovka...



... v ní měníte rozestavení jednotlivých hráčů, taktiku celého mužstva apod.

ni nebudete, ale na druhou stranu, je to hra, která vás přinutí si přečíst manuál, abyste pronikli do všech tajů trenérsko-manažerských. Potom si můžete být jisti, že na několik týdnů budete mít o zábavu postaráno.

—Lewis

Ultimate Football '95

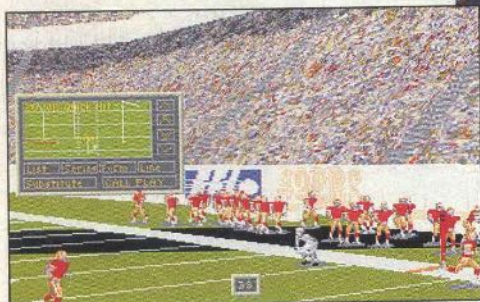
TOMÁŠ SMOLÍK



Před rozehrávkou si můžete myši zvolit hráče, kterého budete ovládat. Teď budu ovládat Hankse, nikoliv Toma ale Mertona, škoda, Forrest by běhal rychleji.



Pouštíte si opakovaný záznam. Tlačítka jako na videu, chybí jen zpomalený záběr.



Pokud v tom někdo pozná diváky, tak je dobře. Jediné, že by to byl stereogram.

Příklady opravdu táhnou, praví jedno přísloví a asi má pravdu. U sportovních her začíná být zvykem vydávat každý rok novou verzi úspěšných fotbalů či hokejů s číslem roku právě probíhajícího či příštího a s více či méně změnami. Začalo to loni (nebo předloni? Ten čas tak letí.) u *NHL Hockey* od *Electronic Arts*, který se letos dočkal dvou pokračování v podobě *NHL Hockey'95* a ještě čerstvého *NHL'96*. Od stejné firmy pochází *FIFA Soccer* a *FIFA'96* a pokračování se dočká i *NBA Live'95*. Po *EOA* se tohoto trendu chytila firma *Time Warner Interactive* a *Striker* a *Striker'95* byl na světě, no a *Striker'96* na sebe nenechá dlouho čekat. Nebude těžké uhodnout, že *Ultimate Football'95* od *Microprose* měl svého předchůdce. Tím byl loňský *Ultimate Football*, jenž byl na svou dobu na výši. Takže se teď můžete nechat překvapit zda jeho následovník uspěje v těžké konkurenci dokonale provedených sportů jako třeba *Actua Soccer* nebo zmiňovaný *FIFA'96*. Já

platforma: **PC-CD**doporučeno: PC 486/80,
8 MB RAM, qs CDminimum: PC 386, 4 MB RAM,
ds CD

typ: sport

žánr: americký fotbal

počet hráčů: 1-2 síť nebo modem

producent: Microprose

distributor: Microprose

v prodeji: říjen 1995

vám to překvapení trochu zkazím, protože vám nyní přiblížím jeho kvality.

KLASICKÉ VOLBY. Po úvodním „intru“, ve kterém přes celé hřiště proběhne jeden hráč, jemuž se mění dres i postava, se objeví menu, ve kterých si můžete měnit všechny normální i nenormální volby. Začnu těmi nenormálními, protože těch je méně, vlastně jen jedna. Stejně jako minule, tak i *UF'95* mohou po modemu či po síti hra dva lidé, což byl ještě donedávna unikát, ale dnes to již umožňuje *FIFA'96* nebo *Actua Soccer* a to i ve více lidech, takže je to chvályhodné, ale

na hlavu se z toho nepostavím. Teď k těm obyčejným volbám. Jeden zápas, celá sezóna, délka zápasu, rychlost větru atd. Ještě máte možnost editovat sestavy týmů a jejich taktiky. V USA se to ocení, ale našinci, který zná sotva jména několika týmů, možná pár hráčů, ale dost těžko více než jednu taktiku, to asi přijde jako plýtvání místem. Americký fotbal tady je vlastně jen málo populární, oproti USA, kde je národním sportem, a jména mužstev NFL (National Football League), odborné termíny či pravidla jsou většinou lidí cizí jako mě rozdíly mezi meizou a mitózou. Pro nezalce jsou ke hře přiloženy dost tlusté manuály, v nichž se dozvíte nejen jména všech mužstev NFL, ale jejich sestavy, statistiky nejlepších quarterbacků, dále co to vůbec je quarterback a rozbor všech možných taktik. Jenže pochybuji, že se třeba náruživý hokejista vrhne na tuto hru a začne číst manuál, jenom proto aby pochopil, o co v této hře jde. *Microprose* minimálně projevil snahu o zpřístupnění této hry široké veřejnosti a to se počítá.

KICK OFF. Vyberte si libovolný tým, pro začátek doporučuji obhájce Super Bowlu San Francisco 49'ers, a pusťte se do hry. Už jste ve hře? Co grafika? Nic moc, že jo. Postavičky jsou sice 3D, stejně jako minule, ale rozlišení 320x200 nikoho neohromí. Kdyby to šlo přepnout do SVGA jako u výše několikrát zmiňovaných fotbalů *FIFA'96* či *Actua Soccer*, tak nic neřeknu,

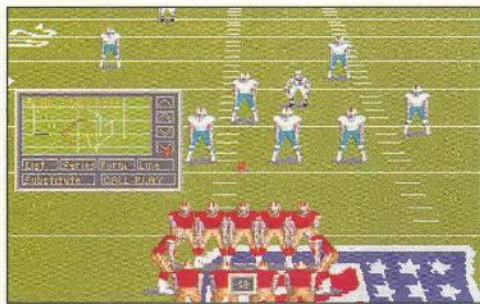
Některé kopírování je trestné, za tohle kopírování bych skoro také zavíral.



S menu, v němž si vyberete taktiku pro následující rozehrávku, můžete libovolně pohybovat. Teď jsem jím před vašimi zraky schoval soupeřovu poradu.

ale takhle. Sice je všechno alespoň plynulé, ale to už bylo i u předchozí verze a nechci *UF'95* podceňovat, ale nakolik mohu porovnat s obrázky z loňského *UF*, tak se grafika moc nezměnila. Pokud se přes to přenesete zkuste začít hrát. Ovládání je poměrně jednoduché, jedním tlačítkem nahráváte, popř. kopete, a pak již jen běžíte. Pokud přeběhnete s míčem poslední čáru (před vámi ta nejvzdálenější) a položíte míč, udělali jste tzv. touchdown a získali 6 bodů. Potom lze úspěšným kopem do výše získat další bod. Jinak je základním cílem posunout se během čtyřech rozehrávek o 10 yardů a mít tak opět first down. Pravidla jsou daleko komplikovanější, ale chtěl jsem uvést pár základních a nejdůležitějších bodů. Zkrátka vidíte, že ovládání vám nebude činit velké problémy, a že i princip hry brzy pochopíte, takže vás hra může i bavit, věřili byste tomu? Daleko složitější to ale bude s výběrem taktiky. Před každou rozehrávkou se vám objeví menu, ze kterého si musíte nějakou strategii vybrat, což asi pro začátek bude dost komplikované. Naštěstí vám počítač vždy nějakou vhodnou vybere, nebude to sice vždycky ta nejlepší, ale to vy asi stejně nepoznáte. Ještě dodám, že každé utkání má čtyři čtvrtiny, během zápasu si můžete zvolit timeout, prohlédnout statistiky či uložit hru (k tomu se ještě vrátím) a o polovinu si ještě navíc můžete poslechnout pár rad. Tuto lekci máte za sebou, takže nyní přejdeme k pár zajímavostem.

KAMEROVÁNÍ. Nespornou výhodou je velký výběr kamer, mezi kterými si můžete přepínat i během hry. Můžete se tak na hru dívat z obou stran, z ptáčích perspektivy, z bezprostřední blízkosti nebo z různých odstupňovaných vzdáleností. Výběr kamer je vám poskytnut i při opakovaných záznamech, které si můžete pouštět třeba i pozpátku nebo uložit na památku. Další zajímavostí je fakt, že hra skoro vůbec nehrabe na



Velice důležitá, ale také komplikovaná, situace - výběr taktiky. Na ní stojí skoro všechno.

ULTIMATE FOOTBALL'95

72

grafika 80

animace 83

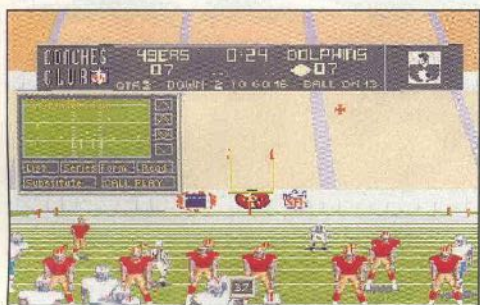
hudba 30

zvukové efekty 60

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM, qs CD, SB16

pro: hratelnost, kompletní NFL **proti:** hudba, minimum změn

Před rokem by to byla vynikající hra, dnes jen obyčejná kopie, ale stále stojí za zkoušku, zvláště pro fanoušky amerického fotbalu.



Pokud máte pomalejší počítač, můžete vypnout diváky, yardy, oblohu a detaily hráčů. Výsledek vidíte sami.

cédéčko, všechno tahá z hardu, i když instalace má jen něco kolem 12 MB. Teď se vrátím k možnosti během oddychového času uložit hru, což je podle mě na škodu. Takhle si můžete uložit pozici a zkoušet rozehrávku tak dlouho, dokud neuděláte alespoň 30 yardů. Samozřejmě hra to nikoho nenutí dělat, ale být to zde nemuselo (stejně jako u *Dooma*, a proto jsou *Dark Forces* daleko lepší). Dále mě nepotěšila hudba, která sem vůbec nepadne a vůbec se mi nelíbí, naštěstí není při hře. Zvuky při hře nejsou nic moc, zvláště na dnešní poměry, případnou mi dost nedotažené, skoro až odfláknuté. Nechápu, proč je namluveno jen minimum rozhodcovských výroků, k čemu je na cédéčku 650 MB. Ještě že je hratelnost na výši, jinak bych se od této hry odvrátil již po pár minutách a ne hodinách. *NHL Hockey'95* byl jen pouhou kopií předchozího dílu, čemuž odpovídala jeho úspěšnost a hodnocení. *Ultimate Football'95* je také jen kopíí s aktualizovanými sestavami, ale navíc má handicap, v podobě malé rozšířenosti amerického fotbalu mimo USA. Takže co závěrem? Jenom asi, že vás nepřekvapí, pokud v tak těžké konkurenci neuspěje. —Lewis

Score Megastore PRAHA
Skořepka 6, Praha 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
SO: 10.00 – 14.00
Tel.: 2421 9581

Prodejny SCORE.

Score BRATISLAVA
Lazaretská 34, Bratislava 1
PO-PÁ: 10.00 – 18.00
Tel.: 071/367 885

Největší prodejny

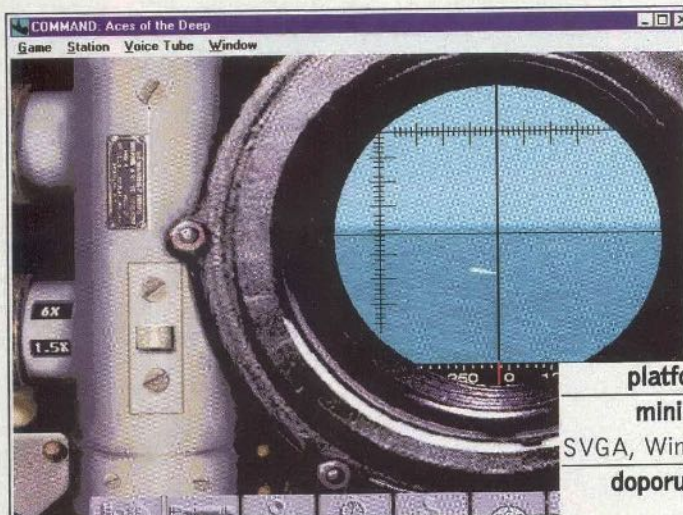
Score Megastore OSTRAVA
Sokolská 39, Ostrava 1
Tel.: 069/212 265

počítačových her

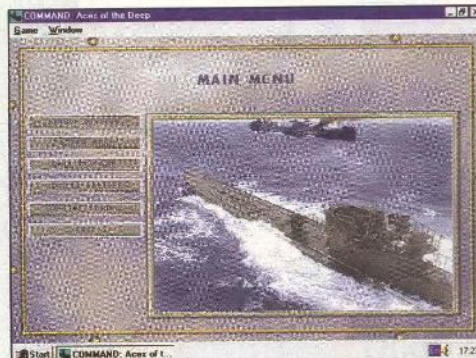
Score Megastore BRNO
Elektrodům – 3. patro
Jánská 9, Brno
Tel.: 05/4221 0487
PO-PÁ: 8.45 – 17.45
SO: 8.45 – 11.45

ve Střední Evropě.

Score LIBEREC
Široká 32, Liberec
Tel.: 0481 25 958



Ticho, klídek před bouří. Periskopová hloubka, nikde nikdo.



Menu v této hře se vyznačují přehledností, jednoduchostí a pěknými obrázky



platforma: **PC-CD**

minimum: 486 SX/33, 8 MB RAM, SVGA, Win. 95 nebo Win. 3.1, zvuk. karta

doporučeno: 486 DX2/66, 12 MB RAM, mikrofon

typ: strategie

žánr: válečná

producent: Sierra

vydavatel: Sierra

datum vydání: prosinec 1995

Další eso od Sierry.
Klasika v novém kabátě.

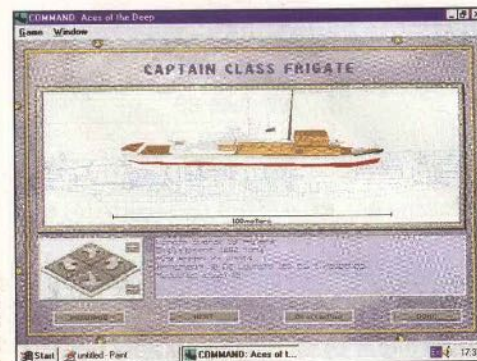
Command: Aces of the Deep

JAN EMMER

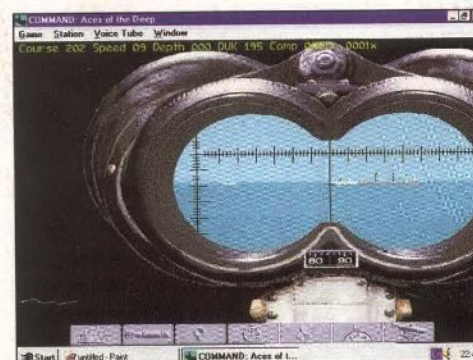
TROCHA HISTORIE. Kde se vzala, tu se vzala, jednoho krásného dne se mi objevila na monitoru hra *Aces of Pacific*. Tato hra mne chytla, držela a dlouho nepouštěla. To jsem ještě nevěděl, co přijde potom. Potom mi přišla výplata a já si šel koupit *Aces over Europe*. Neuvěřitelné se stalo skutečností, druhý díl předčil díl první a já jsem byl opět na několik měsíců spokojen. To mi ovšem nedalo a začal jsem přemýšlet, co tak asi přijde potom. *Aces over Korea*? *Aces of Vietnam*? Ne, nic takového. Pak přišel ten totální výbuch v podobě *Aces of the Deep*. Prostě ponorka. Ovšem ne ledajaká, byla to ve své době špička produkce v této oblasti. Na několik dlouhých týdnů se ze mě stal ponorkový maniak, torpédo se na žebříčku mých oblíbených zbraní vyvíhlo dokonce až na čtvrté místo, když předstihlo i motorovou pilu. A asi jsem v tom nebyl sám, protože Sierra nelenila a vydala vylepšenou verzi, verzi s názvem *Command: Aces of the Deep*. Nebyl to špatný komerční tah, tahle hra si totiž své kupce určitě najde. A proč?

v akváriu, hrajete si s umělými rybami a dýcháte pouze šnorchlem, tahle hra je to právě pro vás. Máme tu pro vás nové mise v oblasti Středozemního moře, máme tu pro vás novou a ďábelsky dobrou ponorku typu XXI, je tu naprosto výborná možnost střelby z palubních zbraní. Dalším nepřehlédnutelným kladem tohoto mladšího brášky je samozřejmě SVGA. No a na závěr je tu něco pro naprosté fajnšmekry. Pokud totiž máte ve svém počítači nejméně 12 MB RAM a vlastníte-li mikrofon, můžete řídit svojí loď slovem! Fakt, nekecám. Co je zajímavé, vaši Kamaraden umí anglicky!!! Vy si do mikrofonu vesele pořáváte „Fire, crash dive, radar room, half speed“ apod. a vaše posádka sebou mrská jak nejrychleji může, div že se nepřetrhnou. Asi se bojí, že je nahlásíte na gestapo jako kolaboranty. Jo, takže tohle by bylo pár důvodů, proč by si hru měli koupit i hrdí majitelé předchozí verze. Teď se pokusím přesvědčit ty, kteří o této hře ještě nic neslyšeli - „zelenáče mořských hlubin“.

JAWOHL, HERR KAPITAN, VŠE JE V POŘÁDKU, LOĎ POTOPENA! Jak jste si již všichni všimli (alespoň doufám), v této hře stojíte na straně Reichu, na straně nacistického Německa. Mám takový pocit, že zatím nebylo moc gamesek, které by se zabíraly válečnou tematikou ze strany tisícileté Říše. Namátkou mě napadá třeba *Panzer General*. Ono je to vlastně logické, vždyť tanky a ponorky byly nejlepší německé zbraně. Nemá ale valnou ce-



Samozřejmě, že tu nesmí chybět výkresy, technická data a jiné serepetičky



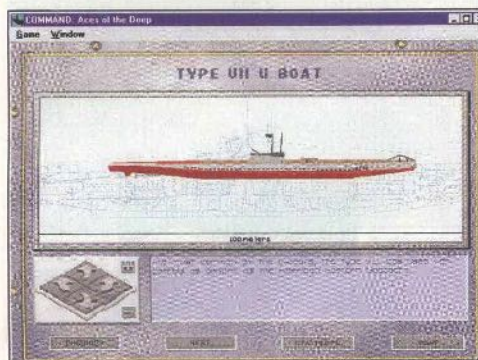
To je dilema, jakou loď si vybrat. No samozřejmě, že tu větší, nejsem přece žádnéj troškař!

COŽE JE NA TOM VLASTNĚ NEW? Asi se ptáte, jestli vůbec stojí za to si tuhle vylepšenou verzi vůbec kupovat, jestli to zase není jenom nápad nějakého koumáka od Sierry, jak za málo námahy vydělat velké peníze. Odpověď bude asi trochu složitější. Asi takhle. Pokud se považujete za normálního hráče a ne specialistu na podmořskou faunu, flóru a vraky lodí a vlastníte již první verzi, myslím, že vám to za to nestojí. Pokud ovšem bydlíte

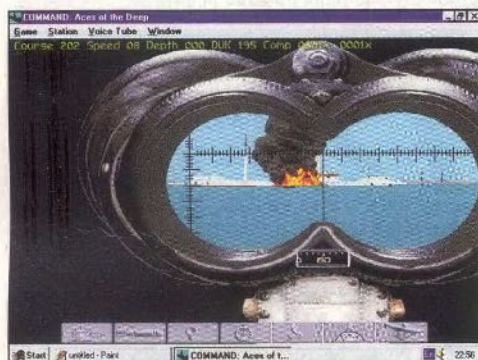
nu rozebírat tuhle hru z ideologického hlediska, vždyť u každého hráče je nejdůležitější hrátelnost a akce, no a ta omáčka kolem toho už není tak důležitá. Ovšem tady je ta omáčka skutečně hodně a dobře kořeněná. Stačí, když si zapnete novou kariéru a okamžitě jste vtaženi do života ponorkových kapitánů. Čekají vás tu nejrůznější medaile a pocty, můžete si jít dokonce pokecat do nočního klubu. Soutěžíte s ostatními Hitlerovými kapitány v potopené tonáži, časem se z vás stává respektované eso mořských hlubin. Kromě již zmíněné kariéry zde máte samozřejmě volbu jednotlivých misí a historických misí. Tohle prostě v žádném válečném simulátoru nesmí chybět. Drobnou nevýhodou je nemožnost uložit si jednotlivou misi, některé se totiž mohou opravdu protáhnout, a co když vám zrovna bude hořet barák nad hlavou, že! Jak již ale bývá u Sierry zvykem, navolit si zde můžete úplně všechno. Ten pocit, že na lodi jste pánem vy, ten by se ještě dal chápat. Ale já osobně jsem měl pocit, že jsem dokonce Bohem. Volba velikosti konvoje, jejich ochrany, volba počasí, viditelnosti... prostě asi tisíc a jedna možnost, jak danou mi-



Vaše působiště, srdce ponorky, můstek. Velice přehledně uspořádaný. Ale kde je tu proboha záchod?



Můj oblíbený smrtící nástroj. Seznamte se prosím - U-boat typ VII.



Prásk! Jak to, že se nepotopila? Budu na tom muset ještě chvíli pracovat.

si ovlivnit. Prostě rozmanitost nejvyššího stupně. A tak to má být. Tahle hra je prostě jak pro profíky, tak i pro úplné začátečníky.

MENU JSOU SICE HEZKÁ VĚC, ALE JAK SE TO HRAJE?

Ne, opravdu se nemusíte bát, že by tahle hra ztrácela body na hratelnosti. Já se například vůbec nepovažuji za odborníka na ponorky, potápět nějaké kocábky mne vůbec nebavilo, ovšem pouze do doby, než jsem zapnul tuhle simulaci. Okamžitě vás to vtáhne jako chuchvalec prachu do luxu a jen velmi těžko se budete závislosti na téhle hře zbavovat. Ale pěkně popořadě. Vaše loď je pěkně přehledná, nemáte problém co zmáčknout, kam teď jít. Jednotlivé ponorky se sice drobně liší rozmístěním jednotlivých přístrojů, to je ale detail. Když si tedy po necelé minutě zvyknete na ovládání lodi, vyrazíte na lov nepřátelských lodí. A věřte mi, nedáte si pokoj, dokud nepotopíte alespoň nějakou káno, nebo neskončíte v mořských hlubinách. Všechno je tak neuvěřitelně realistické, že ať jsem se

COMMAND: ACES OF THE DEEP

89

grafika: 91
animace: 86
hudba: 90
zvuk: 85

testováno na: PC 486 DX4/100, 8 MB RAM, 1 MB SVGA, Win 95, SB Pro, qs CD

pro: geniální hratelnost, grafika, hudba, zábava, nové mise **proti:** nemožnost ukládat jednotlivé mise, na 8 MB RAM trochu pomalé

Jednoznačně nejlepší ponorkový simulátor na trhu, doporučuji i vlastníkům předchozí verze. Je to super!!!

snažil sebeví, žádnou chybu jsem oproti skutečnosti nenašel. Naprosto nejlepší je vyhodit celou rodinu někam na mráz, zamknout se v pokoji, nasadit sluchátka, připevnit mikrofon a pustit se do toho. Ještě půl hodiny po vypnutí máte nutkání pořávat na vašeho psa rozkazy a jдете se raději přesvědčit, jestli vám v koupelně neteče kohoutek. Všechny lodě, letadla a ponorky jsou velmi detailně vykresleny, moře se pěkně houpe, sluníčko či měsíc pěkně svítí, prostě celá hra dělá všechno proto, abyste se opravdu cítili IN. No a když se vynoříte přesně uprostřed dobře chráněného konvoje, opravdu vám začíná stékat pot po zádech a cítíte chlad okolní vody. Je tu také pár zajímavostí, které jsem opravdu ocenil. Je tu tzv. Vic-tim view, kde sledujete loď odsouzenou k zániku. Tohle pokoukáníčko skutečně stojí za to. Dále je tu Torpedo view, v podstatě kamera připevněná na čumák torpéda. Neznám nic lepšího, než sledovat, jak se torpédo blíží ke své oběti. Ten pocit zadostiučinění! Poté ovšem musíte hejbnout ploutvema a zmizet z dosahu hlubinných náloží, které to opravdu myslí vážně. Když se vám to povede, pak už jenom zbývá přečíst si skóre a jít se opít do nejbližšího mariňáckého baru. Zkrátka je to simulace par excellence.

HUDBA, ZVUKY A TECHNIKA VŮBEC.

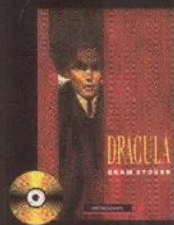
Ano, i tato položka tuhle hru jen ctí. Hudba je opravdu příjemná, protože si můžete vybrat z cca 15 skladeb, přesně podle vaší chuti (a chuti vaší posádky). Znáte to, na každé ponorce byl přece gramofon. Zvuky jsou rovněž realistické, někdy je to až nepříjemné, zejména když se na vás soustředí palba několika lodí. Celá vaše posádka je rovněž docela ukecaná, hlásí vám všechno od hloubky až po rozsah škod. Jedinou drobnou nevýhodou je, že pokud vlastníte pouze 8 MB RAM, je hra poněkud pomalá, přechody mezi jednotlivými pohledy trvají i 3 sekundy. Ale věřte mi, dá se to vydržet. Bezesporu je rovněž výhodou podrobný on-line manual. A pokud se zajímáte o historii ponorkové války, o technické parametry jednotlivých plavidel či letadel, ani v tomto ohledu vás cédéčko nezklame. Prostě technika je zvládnutá na jedničku.

Teď už ale zapnout dieselové motory a hurá do ledových vod!!! —Deacon

LANGMaster®

ANGLIČTINA PRO VŠECHNY
Systemy pro učení a komunikaci v anglickém jazyce

Novinka kurzy pro středně pokročilé



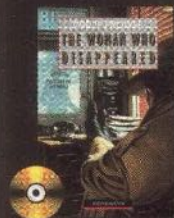
Dracula Bram Stoker

Jeden z nejznámějších hororů, které kdy byly napsány. Právnik Jonathan Harker přijíždí do Transylvánie na hrad hraběte Drakuly. Tam zjišťuje, že hrabě je pánem upírů, a přísahá, že ho za každou cenu zničí.



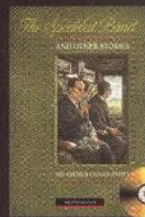
The Sign of Four Sir Arthur Conan Doyle

Klasická detektivka s legendárním detektivem a jeho nerozlučným společníkem. Krásná mladá žena Mary Morstanová navštívuje Sherlocka Holmese. Žádá ho o pomoc při hledání svého otce a odhalení toho, kdo jí již 6 let posílá každý rok perlu. Holmes a Dr. Watson se dávají do pátrání.



The Woman Who Disappeared Philip Wroe

Dobrodružný příběh odehrávající se v Los Angeles. Krásná blondýnka si najímá soukromého detektiva Lemmy Samuela, aby našel její zmizelou sestru. Zanedlouho se na scéně objevují zabijáci, mrtvoly, světem zrudnutí policisté a zloději klenotů. A Lemmy se vyhýbá kulkám, rychlým autům a tvrdým pěstem.



The Speckled Band Sir Arthur Conan Doyle

Další tři případy Sherlocka Holmese. V prvním z nich (Strakatý pás) hledá mladá žena Holmesovu pomoc při odhalení podivné smrti její sestry. Ve druhém (Tančící figurky) musí Holmes vynaložit všechny své deduktivní schopnosti, aby rozluštil tajné kódované zprávy. Ve třetím případě (Liga ryšavců) Holmes zkoumá, co se skrývá za jedním zvláštním inzerátem nabízejícím práci, a jeho vyšetřování vede k odhalení aktivit neblaze proslulého kriminálního.

**CD-ROM
CENTRUM**

VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ

Branická 107, 147 00 Praha 4

tel.: 02/46 34 11, 46 34 55-7, fax: 02/46 08 07



Football Pro'96

platforma: **PC-CD**

doporučeno: PC 486/100,
8 MB RAM, qs CD

minimum: PC 386, 4 MB RAM,
ds CD

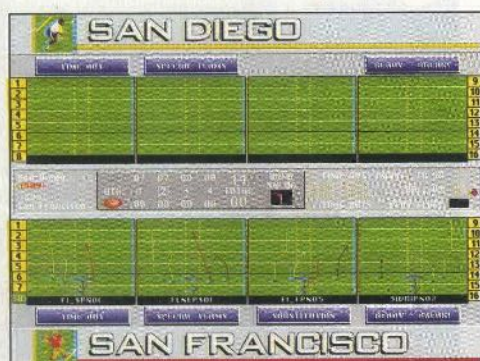
typ: sport

žánr: americký fotbal

producent: Dynamix

distributor: Sierra

datum vydání: jaro '95



Právě na této obrazovce si vybíráte taktiku pro příští rozehrávku. Navíc jsou tu informace o skóre, času, kolik yardů ještě musíte získat apod.

Protože americký fotbal nepatří u nás k těm nejpopulárnějším sportům, a protože tento *Football Pro'96* (FP'96) je podobný *Ultimate Football'95* (UF'95), budu spíše jen srovnávat. První společnou věcí je, že FP'96 je pokračováním, či spíše novou verzí hry *Football Pro'95*, jíž jsem ale neviděl, takže přejdu raději k něčemu jinému.

SPOLEČNÉ A ROZDÍLNÉ VOLBY. Úvodní intro, byste sem asi nezařadili, ale zde je při startu opravdu volitelné, ale pokud spouštíte FP'96 pod Windows 95, tak se s ním rozlučte, mě to při něm vždy spadlo, což je vlastně také volba, buď intro nebo Win95. Ale dost řeč o „oknech“, co zde oproti UF'95 chybí, je možnost hrát ve dvou po kabelu/modemu. Ostatní možnosti jsou víceméně ekvivalentní, tzn. jeden zápas, celá sezóna, délka utkání, změna počasí, to je zde obzvlášť detailně (a tudíž zbytečně) konfigurovatelné apod. Podobné jsou i možnosti editace, takže pokud chcete, můžete aktualizovat sestavy všech týmů, měnit taktiky či strukturu ligy a Super Bowlu. Jenže pro našince to jsou možnosti velmi málo využitelné. K UF'95 byly alespoň přiloženy publikace zasvěcující vás do tajů tohoto sportu, ale zde je manuál soustředěn spíše na postup při případné editaci.

HRA. Systém utkání se sice liší, i když ne nějak radikálně. Pravidla jsou samozřejmě stejná, rozdíl je jen ve volbě taktiky před každou rozehrávkou. Zde je vám k tomuto účelu nabídnuta spe-



Při tomto pohledu sice vidíte skoro celé hřiště, ale jinak nepoznáte skoro nic. Pomocí ikon vlevo nahoře si můžete zvolit pohled opravdu libovolný.

TOMÁŠ SMOLÍK

ciální obrazovka, kde volbu provádíte. Ale jen při určité obtížnosti. Protože zpočátku jsem nechal obtížnost „Basic“, což ale znamená, že vy máte na hru jen minimální vliv. Můžete sice zvolit taktiku, ale počítač pak stejně hraje nějak jinak. Prostě si raději zvolte druhou nebo třetí, nejvyšší, obtížnost, která tedy spočívá ve vyšší míře vaší volnosti při hře. Ovládání není příliš složité, ale přeci jen horší než u UF'95. Možná to je tím, že FP'96 je obtížnější, takže k získání touchdownu zlomíte více joysticků či kláves. K lepší atmosféře přispívají animace s výroky rozhodčích při timeoutu, touchdownu, first-downu apod. A samozřejmě nesmím zapomenout na dokonalý systém kamer, který ještě lepší než u UF'95 a už tam byl dost dobrý. Tady máte úplnou volnost při výběru pohledu. Můžete hřištěm libovolně otáčet, naklánět ho, vzdalovat ho či přibližovat. Dále si vyberte zda se má kamera zaměřit na vámi ovládaného hráče, hráče s míčem, jen míč nebo zda to má kamera snímat z jednoho místa či se má pohybovat atd. To samé platí i opakovaných záznamech, které se navíc můžete uložit na disk.



Intro je tady fakt hezký, a proto ještě připomínám, že s jeho spuštěním pod Win95 budete mít velké problémy. Ale jinak opravdu pěkný.

FOOTBALL PRO'96

72

grafika: 88

animace: 90

hudba: 74

zvuk: 82

testováno na: PC Pentium/75,
8 MB RAM, qs CD, SB.

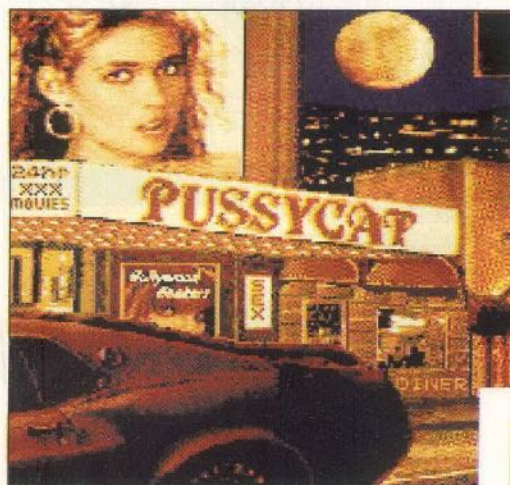
pro: systém kamer, animace hráčů **proti:** ovládání

Skální příznivce amerického fotbalu to asi zaujme, příznivce sportů možná a ostatní jen dost těžko.

PROVEDENÍ NA VÝŠI. Po technické stránce má tento fotbal jasně navrch. Celá hra běží v 640x480, čili všechno hned vypadá realističtěji než těch 320x200 u UF'95. Navíc jsou zde hráči daleko lépe rozanimovaní a i celé okolí vypadá daleko lépe. Ozvučení je tu také lepší, rozhodčí sice nejsou moc ukecaní, ale alespoň jsou všechny zvuky provedeny lépe, včetně skandování diváků a předávání pokynů mezi hráči. Takže který je lepší? Ani jeden z nich není nějaká bomba, každý má své výhody i nevýhody, u mě to vychází stejně. Proto mi to nedá zavzpomínat na starý *Mike Ditka Ultimate Football*, který jsme hrávali před nějakými pěti lety na Kunyho dvaosmšestce, a který sice nebyl v SVGA, ale jinak tyhle dva fotbaly překonával po všech stránkách, bavili jsme se u něj výborně. A to byl na jen asi čtyřech disketách! Tím chci říct, že i americký fotbal může být pro našince velmi zábavný, a nejen lehce nadprůměrnou hrou, jako jsou tyto dvě. A víte co, přišel Krtek, tak si jdeme zahrát *Wormse*. Čau — Lewis

Hollywood Hustler

JOSEF KOMÁREK



platforma:	Atari ST
doporučeno:	Atari ST, harddisk
minimum:	Atari ST, 1 MB RAM
existuje na:	Amiga
typ:	poker
producent:	Desert Star Software
vydavatel:	D.S.S.



Což takhle dát si parťičku pokeru s trvdými chlápky z Hollywoodu?

DOPIS. Drahý Nicku,

to, co ti chci říct, mě bolí víc než Tebe. Víš, musela jsem si v hlavě srovnat všechno co se stalo, přehodnotit náš vztah a můj postoj k životu. Promiň Nicku, ale já se za Tebe nemůžu provdat. Nedokázala bych žít po Tvém boku, protože bych Ti asi nerozuměla. Byla jsem na večeri se svým psychoanalytikem, který mi pomohl vrátit se zase na nohy. Měl pro mé problémy veliké pochopení a dokázal je vyřešit. Zamíloval se do mě a já do něj a rozhodli jsme se, že se vezmeme. Nehraje roli to, že je bohatší než Ty a má větší auto a pěkný dům na předměstí, on je prostě jiný člověk. Je mi to líto, Nicku. Zůstaneme stále přáteli?

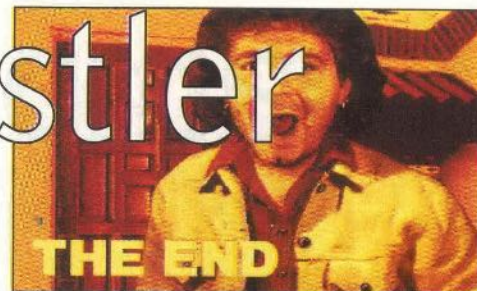
Tvá Sylvie

ŽAL. „Zůstaneme přáteli? Pche!“ Nick zmučlal dopis od své bývalé a zahodil ho do špiný velkoměsta u chodníku. „Sylvie, cos mi to udělala? S psychoanalytikem? Bože...“ Nick se chytil za hlavu. Nic v jeho životě se nedařilo podle jeho představ. O práci přišel, jeho nastávající jej opustila, nezbyvalo než propít zbytek úspor v nejbližší hospodě.

POKER. Tradiční hra padouchů i gentlemanů, ale i obyčejných lidí. Princip je jednoduchý - stačí k sobě dostat karty stejných hodnot, např. dvě sedmičky (pár), tři krále (trojička), čtyři esa (nejvyšší možný poker), nebo postupky 9, 10, J, Q, K. apod. Karetních kombinací je v pokeru více než dost. Hodně už tu bylo i her, kde se toto zábavní odvětví

vyskytovalo. *Hollywood Hustler* se od těch ostatních diametrálně liší - vypráví příběh chudáka obyčejného človíčka, jednoho z milionů, kterého přestal bavit život. Jen vaše hráčské umění může rozhodnout o tom, jak tahle story skončí. Jestli chudák Nick prohraje všechno co měl a ocitne se v nemocnici s mnohočetnými zlomeninami, nebo nad svými soupeři zvítězí a tím získá spoustu peněz i dívku svých snů, která s ním zůstane až do smrti.

FMV NA ST?. *Hollywood Hustler* se od ostatních pokerových simulátorů liší hlavně svým zpracováním. Je protkán zdigitalizovanými filmovými sekvencemi a výbornou hudbou, což hře dodává neopakovatelnou atmosféru, neboť se tím dokonale vžijete do Nickovy role. Po filmovém intru, jehož obsah jsem vám už vylíčil, jste postaveni před jediné menu, ve kterém můžete započít novou hru, provést LOAD/SAVE pozice, prohlédnout si High-Scores, zvolit obtížnost a počet kol a také konec hry. Zvolíte-li start, ocitáte se v jedné typické hollywoodské hospůdce. Spolu s vámi ke stolu zasednou frajírek Joe s černými brýlemi (to nejsem já!), dlušoch Slim Montana, o jehož mnohých schopnostech vás ještě budu informovat, a tvrdák Chuck s nepříjemným chladným pohledem.



HOLLYWOOD HUSTLER

75

grafika: 83
animace: 80
hudba: 76
zvuk: 82

testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM

pro: filmové sekvence, výborný zvuk, plno zpestření, skvělá zábava **proti:** po pár letech přestane bavit

Další skvělá hra původem pro Atari. Že by herní ST trh začal po několikaletém tichu zase vzkvétat?

ZVUKOVÁ STRÁNKA VĚCI. Tu si skutečně nemohu vynachválit. Začíná to už úvodní hudbou, která by se vlastně dala taky považovat za zvuk, neboť je to jeden dlouhý sampl. Veškeré sázky, dorovnávání, výměna karet, to všechno je namluvené každou postavou zvlášť. Každý ze zúčastněných jinak mluví, třeba Slim má správně opilecký hlas a výslovnost mu někdy dělá problémy. Ovšem nejlepší jsou speciální hlásky a doprovodné ruchy při partičce pokeru. Občas venku projede s děsným rachotem těžký nákladák, někde u baru zvoní telefon, pro někoho přijel taxík a ozývá se bouchání dveří u auta. Nutno upozornit na to, že Slim Montana hodně pije a několikrát za hru mu servírka nahoře bez doručuje novou láhev whisky. Občas také začne Slim zpívat „Since my baby left me...“, načež jej Joe (fakt to nejsem já!) okřikne: „Alright, Elvis! Shut up!“ Zvlášť dobrá scénka je ta, když si Slim upšoukne a ostatní začnou kašlat a lapat po čerstvém vzduchu. Nebo vyhrajete se třemi esy a Montana jen vydechne: „Shit!“ Na to Chuck reaguje větou ve smyslu: „Do (píp) práce, ten má ale kliku!“ Nelze opomenout ani různá přísloví jako např. jednou si dole - jednou nahoře, ten si ty karty snad tiskne, risk je zisk a mnohé další.

CO DODAT? Snad jen to, že *Hollywood Hustler* zabírá tři diskety - na první je hlavní program a intro, na druhé grafika a zvuky ke hře samotné a na té třetí jsou dvě verze outtra - a jde nainstalovat na harddisk nebo, máte-li vyšší paměť, i na ramdisk. O obrovském úspěchu ST verze (ani to nevypadá na 16 barev, co?) svědčí to, že se autoři rozhodli zhotovit i verzi pro Amigu. A to je, myslím, dostatečný důvod pro to, abyste si tuhle hru koupili.

—Joe

Championship Manager 2

Může zabírat fotbalový manažér 655 MB? Může!

TOMÁŠ SMOLÍK

platforma: **PC-CD**minimum: PC 486, 8 MB RAM,
ds CD

v přípravě: PC, Amiga

typ: strategie

žánr: sport

počet hráčů: 92

tvůrce: Oliver Collyer

producent: Domark

vydavatel: Domark

datum vydání: říjen 1995

TABULKY

Page 1 of 2

FA Carling Premiership

Average Attendance

1st	Manchester United	42,080
2nd	Everton	39,893
3rd	Aston Villa	38,046
4th	Arsenal	37,477
5th	Liverpool	36,679
6th	Newcastle United	36,183
7th	Sheffield Wednesday	32,256
8th	Tottenham Hotspur	31,858
9th	Leeds United	26,557
10th	Middlesbrough	26,560
11th	Nottingham Forest	25,293
12th	Chelsea	25,390

Několik nezbytných manažerovských tabulek. Nejvyšší návštěvnost...

10 Eric Cantona (Man Utd)

Forward (Centre)

Born 24.5.65 (Age 29) France

Attacker	Defender	Goalkeeper
10	1	1
9	2	2
8	3	3
7	4	4
6	5	5
5	6	6
4	7	7
3	8	8
2	9	9
1	10	10

...kompletní informace o hráčích...

Manchester United Info

Stadium Old Trafford. Capacity 43500 (all seater).

Player Manager Tom Lewis

Player	Position	Age	Value
1	Goalkeeper	24	£100,000
2	Defender	25	£150,000
3	Defender	26	£200,000
4	Defender	27	£250,000
5	Defender	28	£300,000
6	Defender	29	£350,000
7	Defender	30	£400,000
8	Defender	31	£450,000
9	Defender	32	£500,000
10	Defender	33	£550,000

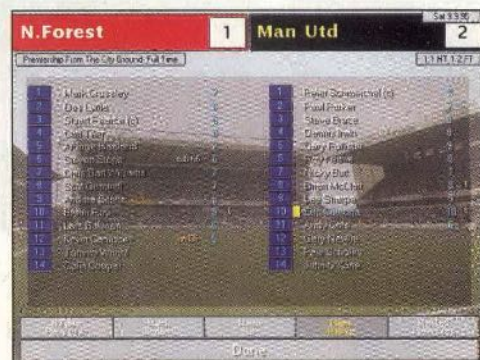
...a celkové informace o ovládaném týmu.



Úvodní „intro“ je složeno z titulků a titulních stránek novin se zkromeleným názvem. Asi to má být vtipné, cha, cha.

Už vidím všechny ty odpůrce a kritiky fotbalových manažerů. Už slyším jejich argumenty, že je nikdo nehraje, tak proč se zmiňovat o dalším z nich. Že prej to nikdo nekupuje, že ani pes po tom neštěkne, pche. Tohle vše jsem tušil, takže jsem si schválně vyhledal žebříček nejprodávanějších her z počátku října na Amigu a PC. V každém žebříčku je alespoň jeden manažér, některé jsou dokonce na předních příčkách. Kompletní žebříčky jsou někde na této stránce a přesvědčte se sami, že například *Premier Manager 3* (z roku 1994) je na tom lépe než *Tie Fighter* nebo *Magic Carpet*. Tím jsem vás asi pěkně usadil, co? Takže mohu v klidu pokračovat.

PROČ BY SE MEGABYTY NEPLÝTVALO! Ačkoliv by tomu mohl začátek nasvědčovat, tak o žádnou oslavu nepůjde. Ne že bych manažery odmítal, to bych tento nerezonoval, *Premier Managery* od *Gremlinů* se mi dost líbí a stále je hraji (každý jsme nějaký), ale tenhle si to prostě nezaslouží. Ze zvyku jsem se podíval, jak je cédečko zaplněno a překvapilo mě, že skoro na 100%. Nevím proč, ale začal jsem se těšit. Úvodní „intro“ mě zas vrátilo na zem. Sice jsem u manažeru ani žádnou nečekal, ale když se s tím tak vytahovali, byl jsem docela zvědavý. Hudbu jsem k tomu spustil až se speciálním parametrem (proč?), ale stejně jsem ji příliš nevnímal, netušíc že už žádnou jinou neuslyším! Po skončení intra si program z nějakého, určitého důvodu čtvrt minutu testoval CD mechaniku. Pak jsem si zvolil anglickou ligu (na výběr je ještě skotská) a na řadu přišlo ukládání pozice (proč na začátku hry?). Ale i to bych přežil, kdyby jedna pozice nezabírala 20 MB! Pro srovnání jedna pozice z této hry zabírá víc než předchozích pět v *Excaliburu* recenzovaných manažerů dohromady!! Zkusmo



Uvidíte i informace o hráčích, kteří nastoupili (hodnocení, žluté karty, střídání atd.).

jsem potom zkusil tuto pozici zkomprimovat RARkem a nejdelší 6 MB soubor se zpakoval na 11 kB. To byla jen taková kulturní vložka, každopádně soutěž o největší pozici by *Domark* určitě vyhrál.

JEN PRO TRPĚLIVÉ. Takto šokován jsem pokračoval dál, ignorujíc poznámku z manuálu o dlouhé čekací lhůtě. A skutečně, ukládání one hafo dlouhé pozice trvá opravdu dlouho, kolem 15 minut!! Už jsem myslel, že mě vo-mejou. Bohužel čekání za to ani nestálo. Úvodní menu se pyšní rozlišením 640x480 s fotografií nějakého stadiónu v pozadí, ale vypadá dost nudně, kam se hrabe na menu od *EA Sports*. Zmiňování o takové maličkosti vám možná přijde zbytečné, ale během hry se skoro pořád budete prodírat takovými menu, takže by si trochu nápadu zasloužily. Navíc přechody mezi dalšími nekonečnými menu trvají nehorázně dlouho, zkrátka zatím samé odrazující překážky, proto raději přejdu k něčemu příjemnějšímu.

MANAŽEROVÁNÍ. *Championship manager 2* nabízí možnost stát se manažerem jednoho z desítek týmu britských fotbalových soutěží. Najednou může hrát až 92 hráčů. Na začátek je připraven kompletní aktuální seznam zápasů ligy a pohárů. Přes 4000 skutečných hráčů a spousty informací o každém z nich, včetně jejich předchozích působení. Fotografie všech anglických ligových stadiónů. Volná ruka při tvorbě taktik vašeho týmu. Propracovaný systém nákupu, prodeje či půjčování nových hráčů. Při koupi hráče z nečlenské země ES, potřebujete pro něj pracovní povolení! Souběžný průběh evropských pohárových soutěží a kvalifikací na evropský či světový šampionát. Jestliže máte ve svém týmu zahraničního reprezentanta, býváte příslušným národním sva-

SROVNÁNÍ:

PREMIER MANAGER 3: Daleko komplexnější manager, který nabízel i vylepšování stadionu, shánění sponzorů, trénink hráčů, najímání funkcionářů a spoustu dalších věcí, které v *Championship Manageru 2* nejsou.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER: V pouhé změně taktiky, kupování či prodávání hráčů jste se mohli vyžít i v této hře. Navíc jste si i mohli zahrát zatím nejhratelnější fotbalík a to vše na pouhých dvou disketách!

zem žádán o jeho uvolnění na kvalifikační či přátelské mezistátní utkání. Máte šanci manažerovat cizí národní tým a zúčastnit se tak MS či ME. K dispozici jsou tabulky všech divizí, úspěšnosti hráčů při střelbě, tabulky nejlepších střelců a nahrávačů. Statistika po každém utkání, úspěšné zásahy brankářů, průběžné hodnocení vašich úspěchů na postu manažera (dle vzorce: $B = \text{GOLS} * 50 + \text{SHON} * 40 + \text{SHOF} * 10 + \text{CNER} * 5$ přidat $(A+B) * \text{OSTD} * \text{CSTD} * \text{RIMP} / 10000$, to jen tak pro úplnost). Utkání je komentováno Clivem Tyldsleyem (Match of The Day, Sportsnight atd.), na cedéčku je přes čtyři hodiny profesionálního komentáře. Brzy budou k dostání i data disky s italskou, francouzskou či německou ligou. Zkrátka to vypadá, že je tu vše proto, abyste si mohli zkusit téměř reálně ovládat fotbalový tým. Jenže není všechno Spielberg, co se točí a výše uvedené

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

54

grafika: 70
animace: 10
hudba: 10
zvuk: 75

testováno na: PC 486/80, 8 MB RAM,
qs CD, SB16

pro: srozumitelný komentář **proti:** všechno trvá strašně dlouho, nezaujme

speciality: jedna pozice má 20 MB

Rozsáhlý fotbalový manažer, který vám toho mnoho nenabídne.

chyby ještě nevyčerpal všechny zápory této hry.

VZHŮRU DO PRŮMĚRU.

Evropské soutěže sice souběžně probíhají, ale s jinými mužstvy než s těmi, které se do nich loni skutečně probojovali. Kvalifikace také v pohodě probíhá, bohužel s úplně odlišným losem. Přestupy jsou skutečně velice propracované, ale některé konkrétní přestupy jsou postavené na hlavu. Utkání jsou možná komentována profesionálem, ale mimo Anglii absolutně neznámým. Pokud si po desátém utkání vypnete již stereotypní komentář, zbude vám to samé jen v psané podobě, nic jiného vám o zápase nevypráví



Foreign Transfers			
August '95			
10.08.95	Marco Lancia	Parma to Parma	20.000
10.08.95	Fabrizio Loriani	Parma to Lazio	12.000
11.08.95	Gianluca Lippi	Verona to Bari	22.000
23.08.95	Jose Gay	Parma to Lazio	20.000
17.08.95	Petr Kouba	Parma to Flamengo	21.000
17.08.95	Otto Konrad	Parma to Sao Paulo	1.000
17.08.95	Henk Fraser	Trondheim to Ajax	21.000
19.08.95	Leonardo	Parma to Deportivo	21.000
10.08.95	Jorg Heinrich	Trondheim to Borussia Dortmund	25.000
08.08.95	Gianluca Falsetti	Parma to Bari	25.000
08.08.95	Massimo Susto	Parma to Torino	27.000
22.08.95	Sonny Silooy	Parma to PSV	10.000

Informace o přestupech zahraničních hráčů. Petr Kouba zrovna přestupuje do Flamengo Rio de Janeiro aneb jediný český fotbalista v jižní Americe, náhoda nebo nehoda?

dá. Všechna menu jsou téměř identická, za chvíli v nich zabloudíte. Fotografie v pozadí se brzy okoukají. Tím jsem vyčerpal rozbor grafiky. Hudbu opravdu uslyšíte jen v „intru“. Zvuky tvoří jen pár vzdechů při hře a mluvený komentář. Data disky jsou hezká věc, ale pokud budou provedeny stejně jako tato hra, jakože asi jo, tak není o co stát. *Championship Manager 2* chce velkou dávku trpělivosti a flegmatičnosti aby vás zaujal, pak vás možná pobaví. Je ale daleko více manažerů, které vás pobaví více a dříve. Tato hra je jen dalším výsledkem zaplňování cedéček stovkami megabytů zbytečných dat. Už se netěším na verzi pro Amigu. —Lewis

NPG s.r.o.

NEW POWER GENERATION CD ROM SOFTWARE



Nabízíme přes 500 titulů CD ROM software za velmi nízké ceny
Nabízíme zálohování dat na CD (580 Kč) a barevné scanování
Příklady naší nabídky:

Encyklopedie:

GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA 1996 - 999 Kč !!!
CEAN ENCYCLOPEDIA - 499 Kč TRAVEL TO SPACE - 399 Kč
BODY WORKS 5.0 - 799 Kč ART HISTORY - 399 Kč
SPACE MISSIONS - 399 Kč WORLD ATLAS - 499 Kč

CD DELUXE PACK 4 - 799 Kč !!!

World Atlas 4.01, U.S Atlas 4.0, Teaches Typing 2.0, Chessmaster 4000 turbo

Hry a megapaky:

MAGIC CARPET 2 - 1499 Kč NEED FOR SPEED - 1499 Kč
CAS ARTS pack - 1199 Kč CD 3 (Zool, Lotus 3, N. Mansell) - 399 Kč
IPSTREAM 5000 - 799 Kč JUNGLE + DESERT STRIKE - 599 Kč

MEGAPAK vol. 3 - 1399 Kč !!!

Lemming's 3, Megarace, TFX, Quantum Gate II, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Journeyman Project.

MEGAPAK vol. 4 - 1399 Kč !!!

Panzer General, Aegis, Space Ace, Tornado, Empire Soccer 94, Warriors, Dawn Patrol, Black Knight, Orion Conspiracy, Dragon Lore.

MEGATRIPAK - 799 Kč !!!

Thunderscape, USS Ticonderoga, Cyclemania

9 GAME PACK - 699 Kč !!!

F-29 Retaliator, Magic & Magic 3, Robocop 3D, Epic, Chessmaster 2100, D/Generation, Push Over, Life and Death 2, Contraption Zack

...a mnoho, mnoho dalších fascinujících titulů !!!!!

Navštivte nás nebo kontaktujte na adrese:

NPG s.r.o., Blahnickova 5, Praha 3, 130 00

tel/fax: 02/ 627 86 07 E-Mail: npg_sro@mbox.vol.cz

Výroba ukončena, poslední šance nakoupit za nízké ceny

DISKETY 3,5" DD PRECISION™

Made in USA, 100% Error free, formátované, záruka 1 rok



maloobchod:

1 balení . . . 122

od 5 balení . . . 116

od 10 balení . . . 110

velkoobchod:

od 50 balení . . . 69 (bez DPH)

Cena je uvedena za 1 balení (10 ks disket). Maloobchodní cena už obsahuje DPH. Zboží zasíláme na dobírku, k ceně účtujeme pouze poštovné. Osobní odběr je možný v kanceláři na uvedené adrese od 7 do 16 hod.



CHIQUITITA

Hoštálkova 8, 169 00 Praha 6
tel: 02/20513484 (nové tel. číslo)

Ano, zašlete mi na dobírku
jméno a adresa:

balení PRECISION 3,5"

platforma: **PC-CD**minimum: 386, 8 MB RAM,
ss CD, Sound Blaster, Roland, AdLib

existuje na: IBM PC

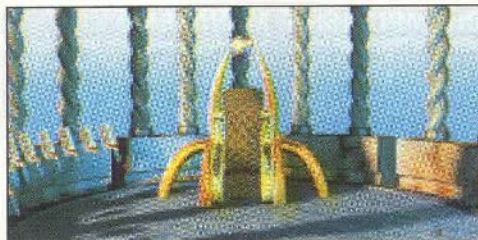
typ: logická

žánr: dobrodružná

tvůrce: Cauldron

distributor: Vochozka Trading
(Čechy), Riki (Slovesko)

datum vydání: jaro '96



Quadrax

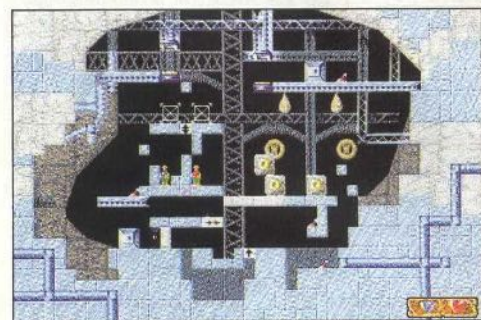
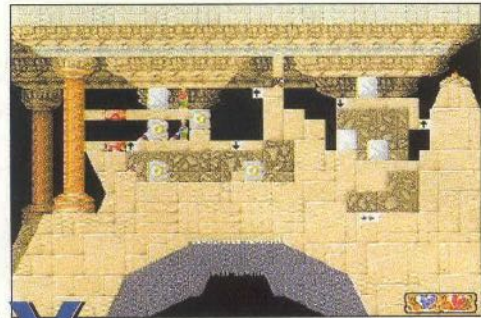
KAREL TAUFMAN

mady převrat podobný *Tetrisu*. Byl to přeci právě *Tetris*, který se v podobně šílených podmínkách zrodil. A když už ne přímo revoluci, tak aspoň pořádnou logickou pařbu, jako byl svého času třeba *Pushover*.

A tak když se nikdo z nás neměl k tomu, aby oťrásl lešením herního průmyslu, museli přistáti naši bratři slovačiči a ukázat nám zač je toho lokeť. V této recenzi se budeme bavit o jejich produktu, který se jmenuje *QUADRAX*. *QUADRAX* je logická hra. *QUADRAX* je hra ze Slovenska. *QUADRAX* je totální božárna.

Hned jak jsem dohrál poslední, dvacátý level volně šířitelného dema, bylo mi jasné, že před sebou máme novou bombu na herním trhu (a to nejenom zemí koruny české, protože *Quadrax* se bude prodávat i na západě od našich hranic). Dalšíh osmdesát levelů, které jsem dostal na cédéčku s kompletní hrou můj původní názor nijak nezvyklo. *Quadrax* je bomba a Kolumbovo vejce zároveň. Pokud neznáte tu o Kolumbovu vejci tak to bylo asi takhle. Kryštof seděl v hospodě a hromada měšťanů se mu smála, že objevit nový kontinent nic není. Byl tam odjakživa a Kolumbus k němu jen doplul. Kolumbus se usmál, řekl si krásné servírce o jedno uvařené vejce a pak smíšky požádal, aby jej postavili na špičku. Když se to nikomu nepodařilo, Kolumbus se usklíbl, natukl špičku vajíčka a pak na ni vejce postavil. Je to snadné, jen na to přijít. A přesně to samé je *Quadrax*. Máte pocit, že něco takového přece muselo napadnout spoustu jiných programátorů, designérů, pletichářů a chlupáčků - a vida, ono ne.

V téhle božárně ovládá hráč z klávesnice dva panduláčky, kteří se pohybují po plošinkách. Co obrazovka to spousta plošinek, to jeden level. Cílem je přelést přes plošinky až k východu. Problém je v tom, že panduláčky mohou přelést jen přes některé překážky, kterých se jim do cesty staví víc než dost. Je to jako v životě. Ty překážky, přes které nemohou přelést normálně musí překonat nejprve jen přesouváním těžkých balvanů, které přemostí propast, udělají schod, nebo jen uhnou z cesty. Už tady začínají pracovat vaše mozkové buňky, když je potřeba dotlačit správné kameny na správná místa ve správném pořadí a ještě k tomu správným pandulákem. Pak se k tomu přidají ještě páčky a mizející plošinky, k nim přibudou magnetické kostky, výtahy a teleporty. Všechno korunují jedno, nebo ví-



cesměrné průchody. Pokud máte level dokončit, musíte se přes všechny tyhle nástrahy prodat a dotlačit oba (!) hrdiny na plošinku východu. To zdůrazněné oba je důležité. Mnohdy se vám totiž stane, že už vám modrý stojí na plošině, zatímco červený se ještě pořád nemůže pohnout. Modrý pak musí přelést půlu obrazovky, aby červenému pomohl a odvalil šutrák. Jenomže teď zase uvízl modrý. Červený kapánek popojde a stikne páčku. Plošinka pod modrým se propadne a oba teď mohou bez problémů dojít k východu - v tom lepším případě.

Tak to by byl koncept. Ale ať je koncept sebelepší, je leda tak pro kočku, pokud mají jednotlivé levely hry mizerný design. Na jejich provedení stojí i padá kvalita logické hry. Co se týká *Quadraxu*, nejenom že byste se neměli bát, ale měli byste se pěkně uklonit, protože tady si dal někdo pořádnou práci. Začíná to hezky pomaloučku, polehoučku, takže prvních deset úrovní vlastně můžete brát jako tutorial a pak se to pomalinku rozrůstá a komplikuje. Přibývají nové překážky a cesta od startu k cíli je stále komplikovanější. Prostě lahoda. Pochopitelně, že se vám někdy může stát, že v levelu zakysnete a dál se ani nehnete. Žádné strachy braši (a šostry?). Připravil jsem tu pro vás všechny kódy, takže když zakysnete, skočíte si dál a k zákysu se vrátíte později. Jen počkejte, jak vás to potom najednou trkne a budete se divit, jak jste nad něčím takovým mohli vůbec přemýšlet. Jenom si hezky odškrávejte ty úrovně, které jste prošli a běda, jestli je nebudete mít za měsíc všechny okřížkované! Zarazíme vám předplatný Excaliburu. Jo, už to je dohodnutý.

Jako kdyby nestačila samotná hra, sednul si dajaký pisálek za stůl a napísal dlouhý příběh, který *Q-drax* doprovází. V něm se dozvíme, že červený a modrý nejsou červený a modrý, ani červená a modrá, ale Mike & Alex. Dva braši na salaši se vydávají po stopách tajemného chrámu, který se v pravidelných intervalech objevuje na

KÓDY

A tady jsou kódy do všech levelů hry.

Některé z nich jsou obzvláště vyvedené. Treba taková Nšoči, krtko, aport a bport.

01-rocks	26-nanoc	51-civil	76-kubla
02-kokos	27-ajnin	52-colon	77-nurat
03-three	28-dinda	53-rewka	78-nsoci
04-sokol	29-emaeg	54-youol	79-vineb
05-kolos	30-lonsi	55-aport	80-blyzn
06-infii	31-lvale	56-bport	81-sakkk
07-nonon	32-uruca	57-rubyn	82-ender
08-artus	33-msere	58-nyeco	83-lustb
09-prior	34-gungu	59-erlki	84-elgbh
10-lopta	35-rtfin	60-scrnt	85-siaje
11-dread	36-urthk	61-qwert	86-sienn
12-lanze	37-yrano	62-error	87-inval
13-fluch	38-smino	63-eding	88-riapo
14-rotka	39-rmogl	64-morho	89-smila
15-feuer	40-imino	65-hirom	90-oroks
16-krtko	41-rstig	66-akuza	91-eropo
17-taraj	42-helda	67-moske	92-amrik
18-gates	43-rvivi	68-elrit	93-syyyk
19-claws	44-enruw	69-thepi	94-chaor
20-grund	45-envlc	70-lakot	95-wogon
21-atak	46-ikone	71-bleks	96-dyurd
22-fight	47-capsl	72-porta	97-artva
23-roger	48-ockda	73-calad	98-sikut
24-wilco	49-vidam	74-harco	99-abysz
25-tulsa	50-aron	75-mpolo	

ale pěkně tvrdá makačka. A tak z těch všech vysvitne jen pár silných, kteří to nakonec dotáhnou až do konce. Jak můžete sledovat ze stránek Excaliburu, jejich díla se neustále zlepšují.

Proč se ale všichni zuby nehty drží tak náročných typů her, jako jsou adventure, nebo strategie, to je mi záhadou. Když si vezmeme všechna pro i proti, je až s podivem, že si zatím nikdo nesednul k tomu, co má každý z nás doma - ke stolu - a nepoužil to co každý z nás doma na tom stole má - papír a tužku - a nepoužil to, co by měl mít každý z nás i v té nejzapadlejší vesničce v hlavě - mozkové závity - a nedal dohro-



QUADRAX

90

grafika: 80

animace: 70

hudba: 80

zvuk: 70

testováno na: 486/33, 8 MB RAM

pro: Absolutně abnormální hratelnost, jakou na současném trhu jen tak nenajdete.

proti: Některé renderované animace.

Ani génius logických her Alexej

„Tetris“ Pajitnov by se nemusel za Q-drax stydět!

různých místech Země. Egypt, Mongolsko, dokonce i nad hladinou moře. Legendy praví, že v chrámu sídlí polobůh, který si nepřeje být rušen a tak není divu, že se nikdo z výprav, které chrám lokalizovali, nevrátil. Jedním z těchto nešťastníků je i Mikův bratr. Co následuje je vám jasné. Co vám ale jasné být nemůže, a ono to taky bude znít pěkně divně, je fakt, že tenhle příběh je docela zajímavý. Zatímco většina podobných doprovodných sekvencí se omezuje na jeden obrázek s textem „A jejich další cesta vedla na sever!“, tady si fakt počtete.

Story se na hráče vylévá v pravidelných intervalech mezi několika levely, přičemž její první část přesluhuje i jako intro. Nechybí tu ani standardní renderované obrázky.

HUDBA A ZVUKY jsou kapitolou samou pro sebe. Pokud očekáváte veselé tunes typu „Šla

Naninka do zlí, do zlí,...“ tak svůj postoj hezky komplexně přehodnoťte a to pěkně rychle. Hudba u *Quadraxu* je tajemná, pochmurná a silně emotivní. Perfektně navozuje atmosféru tajemného chrámu s neustálou přítomností zla. Zvuky jí nezůstávají v patách. I když absencuje řepkání nožek malých panduláků, kvádry vydávají při posouvání kvalitní pazvuk tlačeného kamene, dopadají z perfektním „thud“ apod. Zvuky jsou prostě total a je škoda, že jich tu není o trochu víc.

ANIMACE najdeme jak klasicky v pozadí, tak při některých akcích, jako např. mizení dvou spešl kvádrů. Mike i Alex hezky tlapkají nožkami a na první pohled nemá jejich animace chybu. Po chvíli vám ale dojde, že jsou jejich tělíčka trochu toporná. Snad by se to dalo napravit,

kdyby jim vlály vlasy jako *Lemmings*. Ale to tlapkání nožkami je taky docela roztomilé.

A jedna perla na závěr. Osmibitovou verzi *Q-draxu* (pro ZX Spectrum) prodával na Slovensku *Ultrasoft*. Shodou okolností, nebo taky zákonitostí osudu ji měli na svědomí ti samí lidé, kteří stvořili jeho PC verzi.

Protože vám je to už úplně jasné a mnozí z vás dočtají tyto řádky na cestě do nejbližší počítačové prodejny, provedu bleskové shrnutí. *Quadrax* je absolutní božárna, jaká tady už dlouho nebyla. Tam, kde mě totálně zklamal *Breakthru* od Alexeje „Tetris“ Pajitnova, tam mě *Quadrax* přiváděl k totální extázi. A vás do ní dostane taky! —KaT

Hry s českými příručkami nakoupíte jedině u nás!

Napište si o kompletní katalog her pro PC, Macintosh, CD32, SEGA, Nintendo a další.

Ukázka některých her s českými příručkami:

PC DISKETTY:

Dungeon Master	499,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 549,- Kč
Lion King	849,- Kč
Subwar 2050	599,- Kč
System Shock	1 499,- Kč
UFO	599,- Kč

AMIGA CD-32:

All Terrain Racing	999,- Kč
Gloom	1 149,- Kč
Magic Island	tel.
Rebel	790,- Kč
Subwar 2050	449,- Kč
UFO	649,- Kč
Worms	1 149,- Kč

PC CD-ROM:

Bioforge	1 999,- Kč
Command & Conqueror	1 799,- Kč
Dungeon Master II	1 499,- Kč
Full Throttle	1 849,- Kč
Gunship 2000	599,- Kč
Inferno	1 899,- Kč
Ishar Trilogie	449,- Kč
Knight's Chase	1 449,- Kč
System Shock	499,- Kč
Terminator: Future Shock	1 699,- Kč
UFO / Master Orion	1 399,- Kč
Warcraft II	1 849,- Kč
Worms	1 399,- Kč

APPLE MACINTOSH:

Dungeon Master II	1 390,- Kč
Full Throttle (CD)	1 949,- Kč
Marathon	2 199,- Kč
Marathon II (CD)	1 699,- Kč
System Shock (CD/PPC)	1 890,- Kč



Pokud již dotyčnou hru máte, samostatný český manuál Vám dodáme při koupi jiné hry.

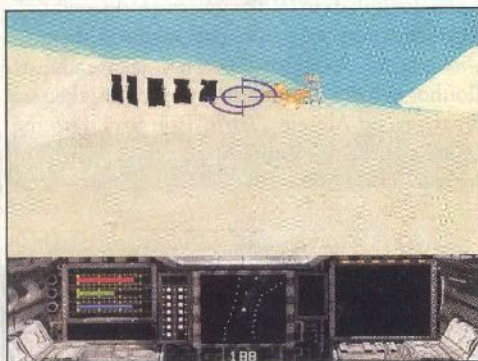


BBS spol. s r. o., Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 141

Shockwave Assault

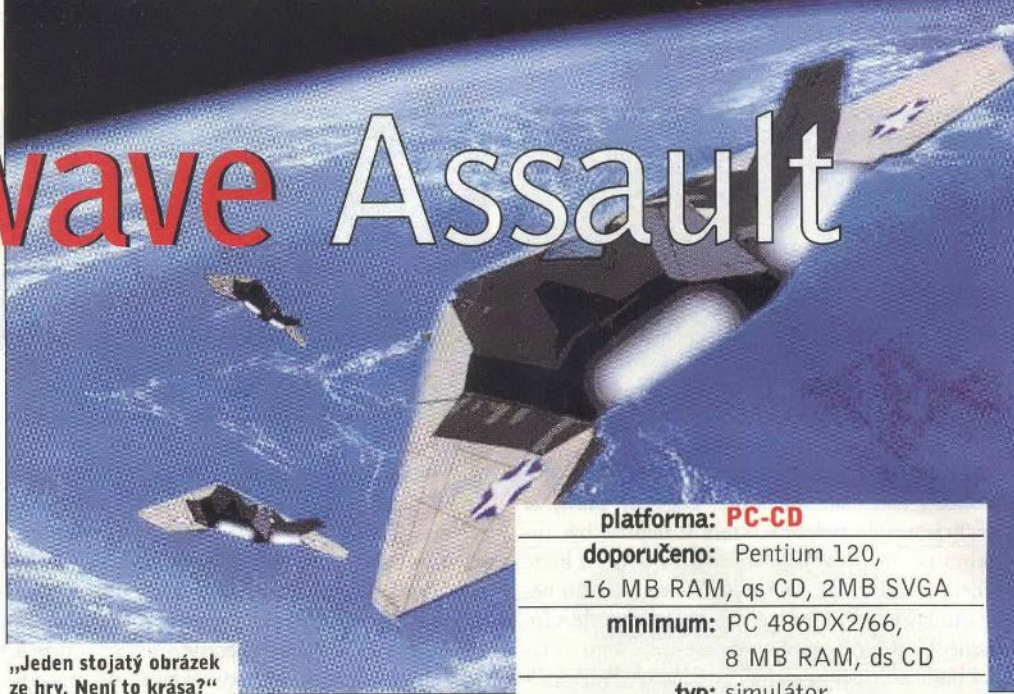
Těžko si asi lze představit méně originální příběh, než ten, který na vás čeká u nové hry od firmy *Electronic Arts*, nazvané *Shockwave Assault*. Země je zase v ohrožení, díky obrovskému přívalu vetřelců, snažících se dobít naši rodnou planetu. Skutečně nevím, co na ní tyto „hrozné“ kreatury pořád mají. Jako kdyby tu snad bylo něco, co by nám mohli závidět. Všechny ty nemoci, války, smog, otrávené řeky, znečištěná moře atd. Já bych to tu nedobíjel, ani kdyby mě někdo nutil....

Máte rádi dobré 3D střílečky? Tak to jste na špatné adrese.



„Takto vypadá boj ve skutečnosti. Jednotvárný, nudný a ošklivý.“

TAK TOHLE NÁS TEDY ČEKÁ? Skutečnost je však asi jiná. Zřejmě stále existuje mnoho lidí, kteří si myslí, že nám hrozí ohrožení z vesmíru a stále tvoří nové a nové hry, zabývající se tímto tématem. A tak se také na herním poli objevila nová, tak trochu trojrozměrná střílečka *Shockwave Assault*, ve které je na vaše bedra položen nelehký a často se opakující úkol - zachránit Zemi. Zase to na vás všichni nechali a tak nezbyvá než zasednout do kokpitu speciálně upraveného letounu a vydat se bojovat na různé části naší planety. Míst, kde je zapotřebí vaší dovednosti, a cílů, které musíte sestřelit (tedy vetřelců) je mnoho, takže se nemusíte bát, že byste neměli do čeho píchnout. Práce bude rozhodně dost, ale bojím se, že váš zájem o ní již tak velký nebude. Nejenže příběh hry za moc nestojí, ale ani hra samotná vás ničím nepřekvapí ani nepobaví. Jedná se totiž pouze o jakési napodobení trojrozměrné střílečky. Vy sice vidíte vše 3D, ale pokud se v tom chcete také náležitě pohybovat, zjistíte, že to již tak úplně možné není. Lze se sice měnit směr dopředu, dozadu, nalevo a napravo, ale pohyb nahoru a dolů je pro hráče navždy zapovězen. A to ještě není všechno. Navíc musíte létat pouze v určitém pásmu, vyznačeném na mapě. Pokud překročíte jeho hranice, začnou vám rychle ubývat štíty a pokud se nevrátíte zpět, brzy přistanete na ze-



„Jeden stojatý obrázek ze hry. Není to krása?“



„Tohle je obrázek z druhé části. Ano, autoři, aby toho nebylo málo, přidali rovnou ještě pokračování, které se odehrává na vetřelecké planetě.“



„Ježíšmarjá, už jsou tady!“

mi ve více částech, než při startu. Jelikož autorům asi došlo, že jejich hra je značně neoriginální, zařadili jeden nový prvek, který zatím nebyl nikde jinde použit. To jak jste si vedli při plnění vašich úkolů se dozvídáte až na konci každé mise, takže pokud jste něco přehlédli, nezbyvá vám než to letět celé znova. A to není zrovna velká legrace, když jedna mise trvá skoro patnáct minut. No asi to má být zábavné.

KOUKÁME SE Z OKEN. Provedení této hry asi také nenechá většinu lidí v klidu. Na krabici je vypáleno znamení, které určuje, že zaručeně pod ničím jiným než Windows 95 to nepustíte. A i pod nimi to nebude nic jednoduchého. Pro zobrazení je použito přímého přístupu do video paměti vašich grafických karet, pomocí poměrně no-

platforma: PC-CD

doporučeno: Pentium 120,
16 MB RAM, qs CD, 2MB SVGA

minimum: PC 486DX2/66,
8 MB RAM, ds CD

typ: simulátor

žánr: sci-fi

tvůrce: Electronic Arts

distributor: Electronic Arts

datum vydání: prosinec 1995

PETR SLOVÁČEK

vých driverů Direct X. Výsledek je ten, že se rozloučíte s krásným a kradeným prostředím Windows 95 a hra zaujme veškerý prostor na vašem monitoru. Opravdu nechápu, proč jsou pak zapotřebí ty Wokna, když jsou všechny jejich funkce vypnuté. Vlastní hru lze spustit v několika rozlišeních a s různým počtem barev. Ovšem na to, aby se *Shockwave Assault* spustil v hi-coloru, musí být vaše video karta vybavena alespoň dvěma megabyty paměti. Musím ale uznat, že i na mém starém Cirrus Logicu běžel poměrně slušně i v tomto „hodněbarevném“ módu. Asi by to vyřešilo středně rychlé Pentium a více megabytů paměti.

TAK TAKHLE RADŠI NE. Mám dojem, že jsem vám tuto novou hru již popsal dostatečně. Možná, že nejsem ten pravý, a možná dokonce, že jsem ten levý, ale mě prostě nijak zvlášť neuchvátila. Nevyniká v žádné oblasti a tak se z ní stává běžná a průměrná střílečka s běžným a průměrným příběhem. A my tu přece snad nejsme od toho, abychom hráli běžné a průměrné hry. A nebo ano? —Twyn

SHOCKWAVE ASSAULT

62

grafika: 72

animace: 76

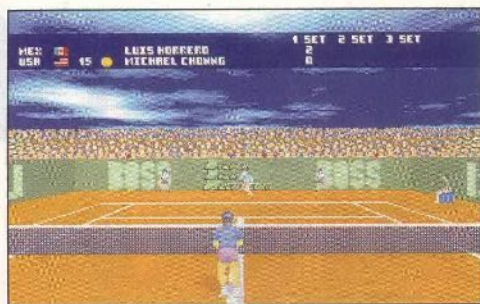
hudba: 65

zvuk: 78

testováno na: PC 486DX4/100, 8 MB RAM, ts CD, 2 MB SVGA

pro: co říci mám, nevím sám **proti:** průměrná grafika, příběh, hudba atd.

Jestli máte rádi tento typ her, zahrajte si raději Terminal Velocity. Proč se zabývat průměrem, když existuje nadprůměr?



Virtual

platforma: **PC-CD**

minimum: 386 SX/33,
4 MB RAM, 512 kB VESA

doporučeno: 486 DX2/80,
8 MB RAM, SVGA 1 MB

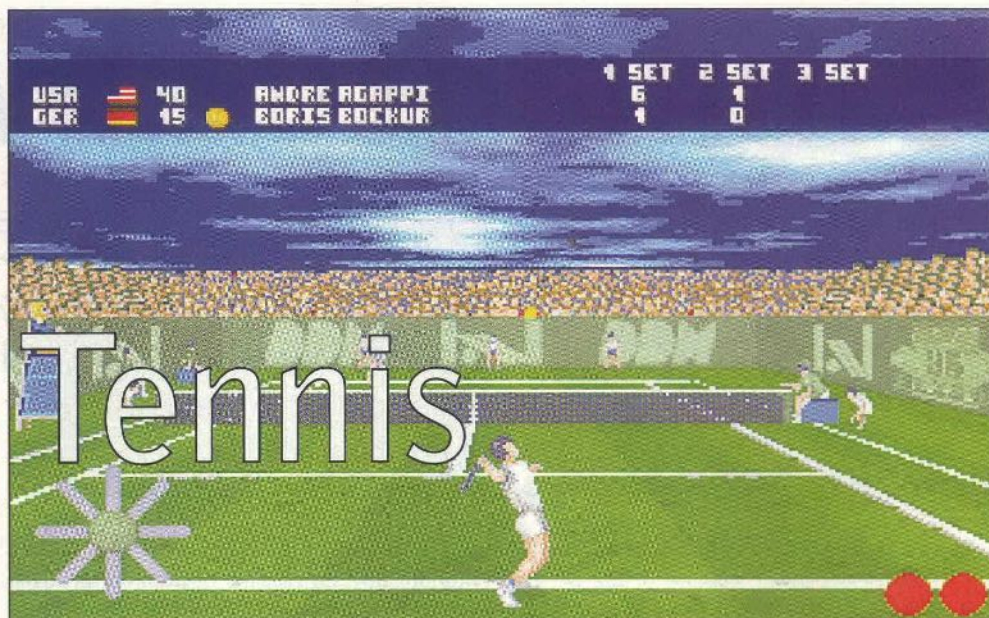
typ: sport

žánr: tenis

producent: DDM

datum vydání: únor/březen 96

Naši milí (šéf)redaktoři nahodili tuto hru na redakční 486 DX2/66, 8 MB RAM, Trident 9000 a na monitoru se zjevilo příšerně trhané intro, v němž si pinkali dva dobře vymodelovaní, zato však pouze jinak barevní chasníci. Amph nastavil v úvodním menu play game, neboť kdo by z fleku chtěl hrát tournament nebo sezónu, že. Pak se objevil výběr hráčů (54) a jejich rodných končin (16), kde mě příjemně překvapila neabsentace České republiky. Přišla však studená sprcha. Teprve z *Virtual Tenisu* jsem se dozvěděl, že naši tenisovou reprezentaci tvoří Daniel Vacwk, Karel Navacek, Petr Kurrda a Slava Dovedul. Pokud bych byl velmi tolerantní a odpustil španělskému tvůrcům špatná česká jména, nepochopím už chyby jako Boris Beckur nebo Michael Chwuang. No nic. Podobně jako v počítačových hokejích, i tady jsou statistiky (Becker vše okolo 90%, výše zmíněný Slava Dovedul asi 45%). Výběr hráče světového věhlasu je Vám ale platný jako mrtvému zimník, jelikož vámi ovládaného Beckera s lehkým srdcem Younes Aynaouy roznese na kopytech. Nezbyvá než si vybrat barvu dresu (překvapivě chybí bílá, divné, že?) a povrch (na výběr jsou čtyři) a vrhnout se do hry. Na obrazovce se objevila česká vlajka a z bedýnek se počala linout hymna. Zatímco hru provázející hudba není nic moc, všechny hymny jsou valně kvalitní, takže po intru další plus. Kamera obkroužila našeho Kurrda a totéž se opakovalo u soupeře. Ale co to? Po takových sekvencích jsem rozhodně nečekal tyhle trslavé hromady pixelů! Podání. Zvuk nic moc, ale není to nejhorší. Pěkná animace, dá se směřovat, zatím to není nejhorší. Grafická karta pracuje, míček rychlostí 4 Km/h ladně překonal síť a hromada barevných čtverečků na druhé straně kurtu se dala do pohybu, brr. Chce to lepší mašinku, řekl jsem si



PAVEL HACKER



a odnesl si hru domů. Úvodní procedura se opakoala, intro se už necukalo, no sláva. V menu jsem zaregistroval Jukebox, tak jsem ho prubnul: na výběr tu je šest skladeb, některé příšerné, jiné slušné. Přeskočil jsem animace a dal se do hry. Vašeho hráče vidíte zezadu, což není zrovna šťastná volba, ale to bych předbíhal. Mraky v pozadí zběsile ubíhaly do pryč takovým tempem, že jsem očekával vichřici. Kurrda dvakrát šílenou rychlostí hodil míčkem o zem a než jsem se nadál, napálil jej na soupeřovu polovinu. Soupeř mi jej vrátil dřív, než jsem se vzpamatoval, čímž chci říct, že na opravdu rychlých počítačích s 1 MB VRAM výše je hra nehratelně rychlá, zatímco na 486ce se špatnou grafickou kartou je pro změnu nehratelně pomalá. Takže jsem vypnul turbo, což nepomohlo, poté jsem vypnul koprocessor, což míček nezatelně zpomalilo a následoval grafický akcelerator, což u bylo znát. Tak se do toho konečně dáme.

OVLÁDÁNÍ. Hráče logicky ovládáte šipkami a odpalujete CTRL. Zarazilo mě, že hráči téměř nepoužívají backhand - za tři dny hraní jej mnou ovládaný hráč užil dvakrát. Odpal soupeře je znázorněn tečkovanou čarou. Když přiběhnete k čáře zleva, hráč míček odehraje forhandem, potud nic proti. Pokud však k trajektorii přistoupíte zprava, hráč se jedním velkým trhnutím přesune na levou stranu a míč odpálí opět forhandem, což vypadá ještě hůře, než to zní. Další vtipná situace: soupeř stojí vprostřed

VIRTUAL TENNIS

49

grafika: 57

animace: 47

hudba: 50

zvuk: 72

testováno na: Pentium 75, 8 MB RAM,
ds CD, SVGA 2 MB, S3 968

pro: intro, vlajky a hymny 16 států, směrování úderů **proti:** zkomolená jména, hudba, animace, nesmyslné doskoky

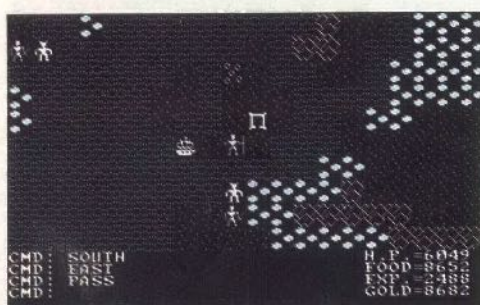
svého čtverce, vy mu pošlete míček do rohu, vítězně zajasáte a on se odrazí a v letu míček odpálí. Jednou, jako exhibici pro diváky, buď, ale hráči (váš hráč dokonce automaticky) tuhle fintu použijí třeba padesátkrát za zápas, což už je trochu moc. Mimochodem, kombinace trajektorie a pohledu je natolik zkreslující, že vám často míček proletí mezi nohama nebo ho podběhnete či nedoběhnete, což hratelnosti zrovna nepřidává. Abych pořád jenom nehaněl, úderům se jednoduše určuje směr a síla, což vede k docela pěkným výměnám. Soupeři nejsou žádní neumělové a to spolu s výše zmíněnými „vylepšeními“ vede k dosti tvrdé obtížnosti. Pokud se budete cítit na tournament, můžete si vybrat US Open, Wimbledon, Roland Garos nebo Australia Open; žádný rozdíl v prostředí, podnebí nebo tak něco však nehledejte. Podobné je to se sezónou - obdoba kampaně v simulátorech. Takže nezbyvá než:

SHRNUTÍ. Tenis není zrovna PC doménou. Každý druhý Amigácký tenis je hratelnější a vyvedenější než tenhle tenis, kterému se z mně neznámému důvodu říká *Virtual*. Kdyby tahle hra byla freeware, určitě by se našel někdo, kdo by si ji občas zahrál, ale jako komerční záležitost vyzní spíše jako špatný vtíp. Takže si raději zahrajte nějaký jiný sport, třeba golf. —Rattle

Ultima II Revenge of

KAREL TAUFMAN

platforma:	PC
minimum:	PC, CGA
existuje na:	Mac, PC
typ:	RPG
žánr:	fantasy
producent:	Origin
vydavatel:	původně Sierra On-Line, dnes Origin
distributor:	původně Sierra On-Line, dnes Origin
datum vydání:	1983



Hrad Lorda Britische se shodou okolností (možná) nachází v místech dnešního Londýna.

Revenge of Enchantress je první Ultimou, kterou Richard Gariott (více viz profil Originu Ex 51) napsal kompletně v assembleru Appa II 6502. Při hraní ale znatelný rozdíl nepocítíte (možná proto, že se jedná o konverzi na PC). Hru vydala původně Sierra On-Line, která si Gariotta získala slibem, že U2 vyjde v krabici a s plátnovou mapou. Od té doby vycházejí s takovou přílohou všechny Ultimy (vyjma levnějších budget verzí, tam je mapa na tvrdém papíře). Při převodu na PC dostala U2 pouze CGA kabátek, takže se na rozdíl od svého předchůdce odehrává převážně v tajemné fialové barvě. Hře to sice nejprve přidává na atmosféře, ale s postupem času se absence barev začíná jevit dnešnímu hráči jako nepříjemná vada na kráse.

Zajímavým problémem jsem prošel hned při prvním startu hry, kdy mi hra několikrát naučtovala Divide Overflow Error. Problému jsem se nakonec zbavil tak, že jsem při nahrávání hry přepnul PC z 33MHz na 16 MHz. Podle mých informací by se mělo jednat o pozůstatek disketové copy protection z dávných let. Během hry jsem pak mohl vrátit procesor zpět na 33MHz bez jakéhokoliv problému.

DRUHÉ DOBRODRUŽSTVÍ V SOSÁRII.

Příběh U2 pokračuje tam, kde Ultima I skončila. Ačkoliv likvidací šléňého čaroděje Mondaina osvobodil Avatar Sosáriu od jeho černé magie, přivolal tím zároveň pohromu ještě ničivější - čarodějkou Minax. Minax byla Mondainovou milenkou a ztrátu svého druha jen těžce nesla.

Pro všechny ty, kteří se ještě stále nenechaly zlákat falešnými pozlátky dnešních multimedií, ale i pro ty, kteří si chtějí zvýšit vzdělání aniž by museli hrát každou hru je zde recenze druhého dílu legendy z nejlegendovějších - *Ultima II - Pomsta Čarodějky*.

Z tohoto důvodu začala s postupnou likvidací Sosárie. Avatar je tedy opět přivolán, aby ji odstranil. Dokumentace hry dokonce uvádí (patrně v rámci obohacení prostoduchého příběhu), že se objevili zprávy, že Avatar byl hnán i vlastní žárlivostí na krásnou Minax. Jak ale dále uvádí manuál, tyto zprávy nebyly nikdy podloženy. Jo, nepodložené zprávy, to my tady ve střední Evropě známe. No, nic.

Sosárie tak, jak jsme ji znali z první *Ultimy* už neexistuje. Richard Gariott si jednoduše nedělal starosti s kontinuitou příběhu a vytvořil mapy inspirované převážně podle Země a jejích kontinentů. Poprvé se zde objevují Moongates - teleportační brány, které tentokrát Avatara přenášejí mezi jednotlivými časovými obdobími existence Sosárie. Cestujeme mezi lety 2110, 1990, 1423, 9000000 před Christem a časem legend. Puntíčkáři se možná podrbou za uši a poznamenají, že náš letopočet by se v Sosárii asi nepoužíval a tak jsem neměl použít ono „před Christem“, ale přesně to samé značení používá Richard Gariott - BC = Before Christ. Navíc je tu i mnoho dalších náznaků, že vlastně nejsme v Sosárii, ale na Zemi. Po jaderném holocaustu zůstane na planetě všeho všudy jediné sídlo - Pirátský přístav, který by vyjma své lokace mohl být docela dobře Moskvou. Je tam totiž Red Square - Rudé náměstí, TASS i KGB. Ti pesimističtější z nás v tom hned vidí klasický střet východ x západ a jeho výsledek. Je to pravděpodobné i díky tomu, že hra vznikla daleko před prolomením Berlínské zdi. Na druhou stranu nám Gariott dává jedno přesvědčivé znamení, že na Zemi nejsme a všechno okolo je jen a jen shoda okolností. Toto znamení najdeme v roce 1990, kdy jsou Aljaška a Kamčatka ještě stále spojeny pevným pevninským mostem.

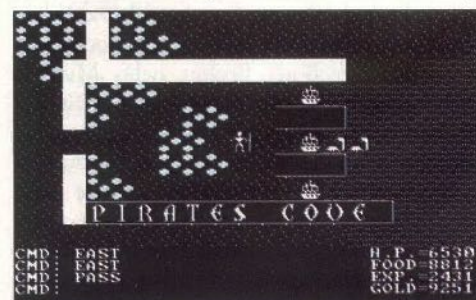
Samotné časové zóny slouží bohužel jen a jen ke zpestření hry a v dnešní době by příliš neobstály. Všechno v nich totiž vypadá úplně stejně - postavičky, vesničky, akumulace démonů a balonů, dokonce i pirátské lodě. Jen kontinent se trochu mění, ale i na tom najdete mezi lety 1423 a 1990 těžko nějaké změny.

DISKONTINUITA A RICHARDOVA TAJEMSTVÍ. Mezi *Ultimou 1* a *Ultimou 2* je vůbec mnoho výrazných skoků v kontinuitě příběhu. Kromě zcela odlišné mapy Sosárie není



Jediné město, které na Zemi zbudě po jaderném holocaustu 2111 mluví celé rusky. Nevěřte to komentují ostrůvky v místní řece. Tři šestky - 666 - znamená ďábla.

nic tam, kde by to mělo být a téměř nikdo není tam, kde bychom ho očekávali. Později velmi proslavené město Britain zmizelo úplně a Town of Linda se zcela přemístilo. Šašek Gwino je



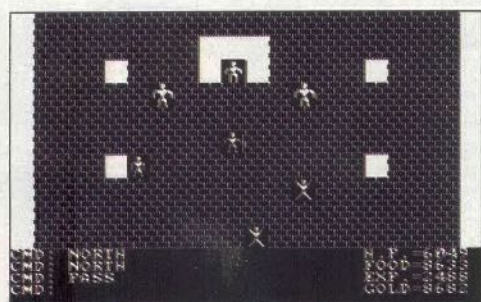
zpět v Britishově paláci a Iolo se dal dohromady s Gwen a společně křepčí v malém domečku v New San Antonio. Lord British žije jak v roce 1423, tak v roce 1990. Brrr, až mi jde z toho mráz po zádech. Iolo v San Antoniu.

Ačkoliv se hra propaguje slovy „budete moci létat na kteroukoliv planetu našeho solárního systému“, neočekávejte od toho zcela nové světy. Kromě planety X jsou všechny další jako Neptun, nebo Mars zcela irelevantní a vůbec na ně nemusíte vstoupit. Najít je je pěkný oříšek a budou tak patřit jen zarytým fanouškům série. Na druhou stranu, pokud se proboujete třeba na Neptuna, dostanete se do jakési obdoby skautského tábora se specializací na počítače

the Enchantress



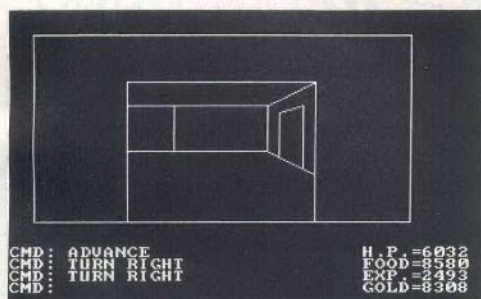
Některé NPC postavičky vám připadají, jako kdyby do světa Ultimy vůbec nepatřili. Warren Beatty? Diana Keaton? A to není všechno.



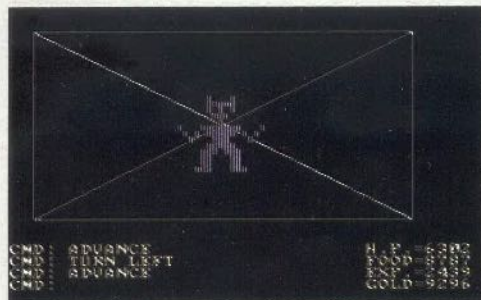
- Computer Camp. Najdete v něm dokonce Richarda Gariotta fingovaně maskovaného pseudonymem Garriott.

Ultima 2 je vůbec plná humoru odrážejícího ego Richarda Gariotta. Místo klasických hospod, jaké známe z fantasy RPG her tu jsou Mc Donnalls, nebo Jack in the Box. Jeden obchod se zbraněmi se jmenuje Death'n'Destroy, což je klasická podoba názvů některých malých obchůdků v Americe.

Velmi záhadným jevem pro hard-core fanoušky Ultimy jsou pak některá jména NPC postav, jako jsou David Alpert, nebo Gerry a John Mayerovi. Tyto postavy pronášejí věty typu „Už se ti to někdy stalo?“, nebo „Už známe malé počítače“. Vypadá to jako sekvence vytrhané z Richardovy paměti. Někteří lidičkové dokonce na-



rážejí na Ultimu jako hru. Rudý pirát se chlubil, že cracknul Ultimu III, a Howie the pet doráží na Garriotta, kdy že už bude Ultima II hotová. Člověk by si skoro myslel, že Garriott Ultimu II kompletoval, když pracoval jako instruktor na nějakém dětském táboře. Navíc se můžeme domyslet, že ho děti pěkně otravovali. Stačí se podívat na táboráček uprostřed osady - sedí okolo něj samí rohatci.



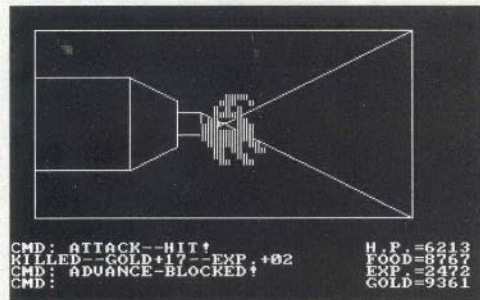
SOSÁRIE - DRUHÁ ÉRA SVĚTA. Hlavní mapa světa, po které se pohybujete při hře nedoznala velkých změn. Hned na první pohled si povšimnete pohybujících se vlnek na vodních hladinách. Tato jednoduchá animace velmi příjemně ožíví celou hru, ale hlavně slouží jako měřítko rychlosti hry. Klávesovými shortcutsy si totiž můžete volit rychlost hry podle vašeho počítače a nechat Avatara běhat trochu rychleji má v dnešní uspěchané době svoje výhody. Na druhou stranu to přináší i strategické problémy s automatickým ukončením tahu a tom bych se měl také zmínit. Stejně jako U1, také U2 se odehrává „na tahy“. Hráč popojde s Avatarem, pak popojde příšerka, hráč zaútočí, příšerka uskočí, atd. Tahy se ale automaticky ukončí po uplynutí určité časové jednotky.

Po zemi se stále potulují bandy zlotřilých zlodějů, démonů a balronů. Avatar je zabíjí jednoho po druhém a získává od nich velmi důležité předměty. Bohužel se nikde neobjeví, jaký předmět jste právě dotyčnému zlotřilci sebrali a tak je dobré se čas od času podívat do vašeho ruksaku, kde zjistíte že už máte x „Strange Coins“, ani nevíte jak.

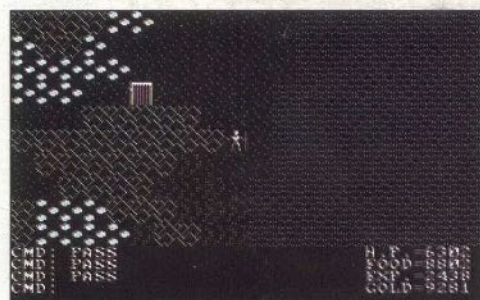
Patrně jediným elementem, který se v U1 na zemi nevyskytoval jsou bažiny. Avatar přes ně sice může přejít, ale přichází o cenné hit pointy.

Výběr dopravních prostředků se od Mondainových časů pěkně zúžil. V obchodech lze nyní koupit pouze koně, kterého stejně vůbec nevyužijete, takže je na nic. Vznášedlo zmizelo, ale přibýlo letadélko, které se sice dostane přes všechny překážky, ale nepřistane jinde, než na trávě. Bylo by i přesto ideálním dopravním prostředkem, kdyby se jen vyskytovalo na více kontinentech a ve více časových zónách. Kapitoulou samou o sobě jsou lodě.

Pirátské lodě jsou nejcennější kořistí ve hře. Zatímco v U1 jste mohli fregatu koupit v obchodě, v U2 si ji musíte ukořistit - buďto v přístavu ve městě a nebo když některá neopatrná lodička přistane u břehu. Pak dojde k zajímavému efektu. Velmi často se za vaši fregatu objeví další loď, která na vás začne útočit. Pochopitelně ji můžete poslat ke dnu, ale nic vám nebrání v tom, jednoduše na ni přestoupit a také ji obsadit. Pokud máte štěstí, odpojí se i od této druhé lodě fregata a opět na vás zaútočí. Touto řetězovou reakcí si můžete nashromáždit celou



flotilu, nebo vytvořit celý most mezi kontinenty. Až vás to přestane bavit, jednoduše tu poslední pirátskou loď odstřelíte. Je výhodné rozmístit si lodě u různých kontinentů a předem počítat s jejich využitím cestami skrz Moongates. Hlavně v roce 2112 budete mít pěkné potíže dostat se k městu s raketami. Moongates vás vždycky teleportují na jiný kontinent a pak -

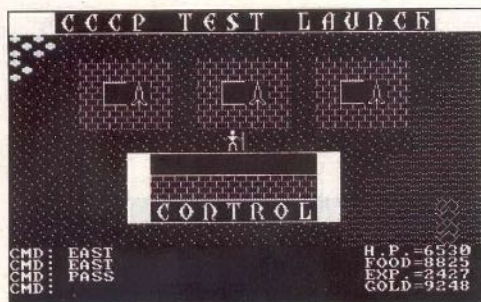


babo rad. Vůbec stav transportu v roce 2112 lze považovat za designérskou chybu, kterou musím přes všechny obdiv přičíst Richardu Garriottovi osobně.

MĚSTA SOSÁRIE. Ve městech čeká na nepřipraveného hráče další překvapení. Pryč jsou ony jedno-obrazkové mapky městeček z U1. Tady zabírá každá vesnice, nebo hrad několik obrazovek a pohybuje se v něm stejně, jako po hlavní mapě. Jen sejít tady nelze. Ačkoliv jsou nové podoby měst příjemným prvkem ve hře, můžete se za chvíli hezky dezorientovat. Jednotvárná grafika tomu pěkně napomůže. Proto by někde okolo návodu měly být jednoduché mapy všech měst na která na Zemi narazíte (na ta na planetách mi už nezbyl dech).

Ve městech a vesničkách narazíte na řadu NPC postav se kterými lze pochopitelně komunikovat. Mohlo by se zdát, že se tyto rozmluvy odehrávají bez závislosti na systému podmínek hry, takže vám všechny postavy říkají jen jedny věty stále dokolečka. Není to ale možné svádět na program, protože „muž pod stromem“ vám dá prsten až po té co získáte pozhánání pátera z planety X. Dokonce to slovně komentuje, takže kontrola podmínek v řeči existuje. To opakování musí být tedy jednoznačně Garriottovou chybou.

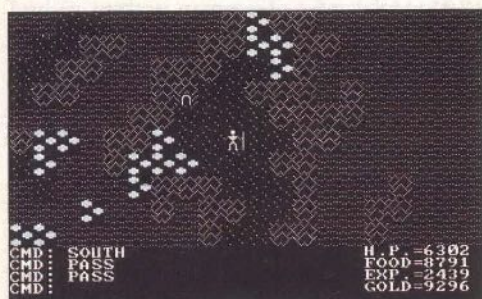
V těchto lokalitách také občas narazíte na velmi nepříjemný element jakým jsou nezranitelní NPC. Taková postava na vás útočí a vy at



máte jakékoliv brnění a jakoukoliv zbraň (pocitivě jsem vyzkoušel všechno na všechno a nakonec jsem stejně skončil s nožkami nahoru) nemůžete potvoru zranit. Hra vám neustále škodolibě oznamuje MISS, MISS, MISS, což v tomto případě nemá nic společného s dívkami, ale faktem, že jste minul. Skutečně by mne zajímalo, jestli je to chyba programu, nebo zákeřný úmysl Richarda Gariotta.

DUNGEONS SOSÁRIE. Fanoušci dungeonů budou zcela nepochybně zklamáni. Zatímco v *Ultimě 1* bylo podzemních jeskynních komplexů nepřeberně množství a speleologové si rozhodně museli přijít na své, v *U2* je všeho všudy jeden dungeon a to pořád na stejném místě. Je to jediné místo, které přežije od roku 1423 do 2112. Smutná skutečnost. Na druhou stranu byly do *U2* přidány takzvané věže - towers. Jsou to vlastně dungeons postavené na hlavu. Místo abyste šli stále hlouběji a hlouběji, jdete ve věžích stále výše a výše. Jinak se ale neliší.

Příjemné změny doznala mapa 3D prostor, která je teď daleko komplikovanější a rafinovanější. Příšerky se z drátových monstýrek změnil na pěkně plněné postavy. Absenue nám tu bohužel scaling a tak má každé monstrum jen několik základních „velikostí“. Ačkoliv náhodnému návštěvníku se může zdát, že 3D prostory jsou zaplněny jen jednou jedinou příšerkou, opak je pravdou. Když se zavrtáte jen o pár pater níž, potkáte cestou tolik roztočivých stvoření, až vám z nich půjde hlava kolem a ačkoliv to není nutné, určitě vám takové výlety alespoň do jednoho dungeonu, nebo věže doporučuji. Skutečně to ale vaši hru příliš neo-



vlivní. Snad jen v případě, že cestou posbíráte nějaké užitečné předměty.

Začíná se nám tu objevovat fakt, že Gariottovi tento způsob hry příliš nesedí. V první *Ultimě* to bylo vidět v neustálé monotónnosti chodeb, v *U2* jich zase máme minimum a hru dohrajete, aniž do 3D chodeb strčíte prstíček. Jak se později v našem seriálu dozvíme, 3D zobrazení nakonec zmizí z *Ultim* nadobro (vyjma Undergroundy pochopitelně).

SLOVNÍČEK

REPLAYABILITY:

Schopnost hry zaujmout hráče novými prvky i při druhém a třetí zahrání.

BUDGET VERZE:

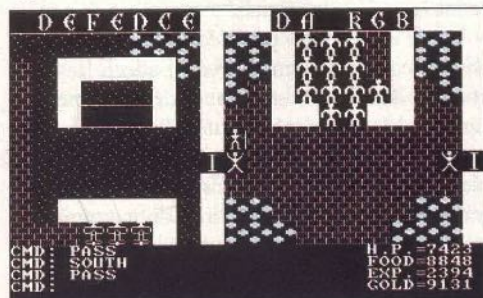
Po určitém čase kdy se přestává prodávat plná (a drahá) verze hry přicházejí na trh takzvané budget verze, které jsou různým způsobem okleštěné (menší krabičky, chybějící bonusové tiskoviny apod.). Budget verze jsou naštěstí okleštěné i na ceně a to dost znatelně.

AVATAROVA PŘEVTELENÍ.

Avatarova postava má šest charakteristik: strength, agility, stamina, charisma, wisdom a intelligence. Každá ovlivňuje hru tím, že hráči něco umožňuje a něco naopak zakazuje. Vaši postavu lze dále specifikovat pohlavím a rasou (člověk, elf, trpaslík, hobbit). Nakonec lze zvolit i profesy Avatara. Na výběr jsou čtyři - klerik, bojovník, zloděj, mág. Postavě pak dáte pochopitelně i jakékoliv jméno. Každá cesta Sosárie tak může být jiná, což silně zvyšuje replayability hry. Jako mága mě třeba dost nekompromisně vyhazovali z obchodů pro Kleriky a v jedné hospodě jsem dokonce postřehl rasisitický (snad) nápis „Mágům vstup zakázán.“ Trochu jsem se cítil jako C3-PO v Mos Eisley.

Příznivci RPG budou potěšeni rozdílnými kouzly pro kleriky a mágy. Pouze mágové mohou používat Magic Missile, Blink a Kill. Klerikové zase mají Passwall, Surface a Prayer. Oba dva pak využívají Light, Ladder Up a Ladder Down.

Jako zbraně ve hře najdete nůž (dagger), palčák (mace), sekeru (axe), luk (bow), meč (sword), dvouruční - nebo jen velký meč (great sword), světelný meč (light sword), rychlý meč (quick sword) a speciální pistoli (phasor). Světelný meč je zcela nepochybně pozůstatek inspirace Hvězdnými válkami, které jsme si užili dost už v první *Ultimě*. Luke Skywalker měl light sabre - světelnou šavli - v doslovném překladu. Quick sword - rychlý meč je speciální zbraň,



kterou využijete v boji s Minax. Ostatní smrtící nástroje jsou každému známé.

Brnění tu má celkem šest podob: plátěné (cloth), kožené (leather), řetězové (chain), plíškové (plate), reflexní (reflect) a speciální (power). Poslední jmenované potřebujete při cestách vesmírem, ostatní jsou odstupňovány ve své schopnosti odolávat ranám.

INTERFACE HRY. Interface *Ultimy II* se od předcházejícího dílu příliš nezměnil. Hrdinou pohybujete za vydatné pomoci kurzorových šipek a speciální příkazy zadáváte z klávesnice po-

ULTIMA II - REVENGE OF THE ENCHANTRESS

85

grafika: 95

animace: 50

zvuk: 50

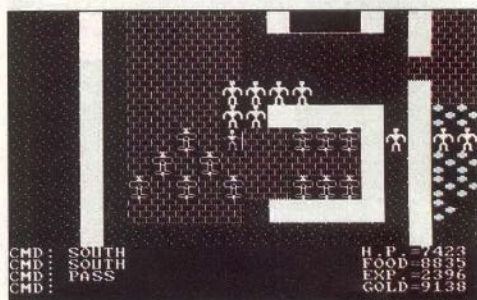
hudba: 0

testováno na: PC 486 33, 8 MB RAM, ds CD

speciality: neuvěřitelně nestárnoucí legenda

pro: oproti prvnímu dílu svět okolo vás ožívá animací vodních hladin proti: verze na PC využívá nižší barevnou škálu než tomu bylo u konverze *Ultimy I*

Richard Gariott nám ve skrytu stínů Sosarie přináší svou temnou vizi naší minulosti i katastrofické budoucnosti.



čátečním písmenem příkazu. „A“ vyvolá kupříkladu Attack, tedy útok na NPC postavu. O stupeň k horšímu se nám změnilo zacházení s ukládacími bloky. Zatímco v *U1* na PC si mohl hráč pěstovat celkem čtyři různé, na sobě nezávislé Avatary, v Pomstě čarodějky máte k dispozici jen jeden volný slot, který na vašem datadisku vytvoří soubor „player“. Méně příjemné je i definování postavy. Skoro se mi vnucuje domněnka, že konverze *Ultimy II* byla vytvořena ještě před konverzí *Ultimy I*.

Velmi příjemně lze využít funkci měnící rychlost práce programu. Při přecházení městy a krajinami si ji zvýšíte, takže se pohybujete pěkně svižně a při přistávání raketou, nebo letadlem ji naopak zpomalíte, abyste se snáze trefili na trávník.

JAKÁ JE POMSTA ČARODĚJKY? Kvalitní.

Je příjemné sledovat, jak Gariottův talent postupně krystalizuje do podoby v jaké ho známe dnes. V *Ultimě II* dovolil svému egu proniknout do světa hry mnohonásobně silněji než v *Ultimě I*. Skoro jako kdyby se pokoušel se se světem Sosárie ztotožnit. Nejenomže změnil mapy na zrcadlové podoby Země, ale ještě do děje zasadil sebe i několik svých známých. *Ultima II* se tak stává nedílnou součástí historie RPG žánru a možná, že se o ní vaše děti budou učit na univerzitách, stejně, jako se dnes na UK vyučuje o Chaplinových filmech.

P. S. Příště se setkáme u recenze *Ultimy III - Exodus*. Tato hra uzavře první trilogii série ve které se Avatar potýká s čarodějí z Mondainova kruhu. Už teď vám mohu prozradit, že Richard Gariott přišel s fantastickým nápadem jak vytvořit virtuální svět bez přílby a rukavic. Ale o tom až v příštím Excaliburu. —KaT



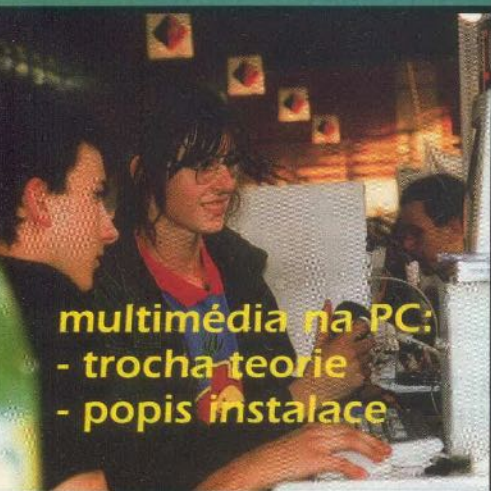
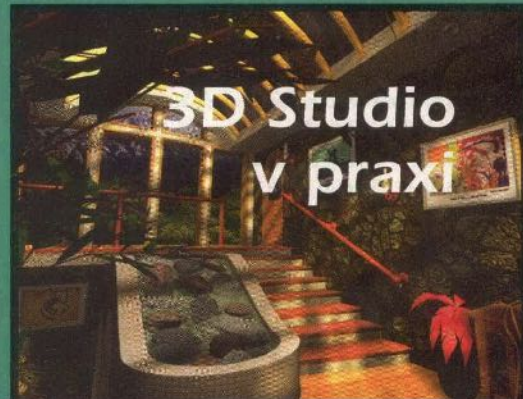
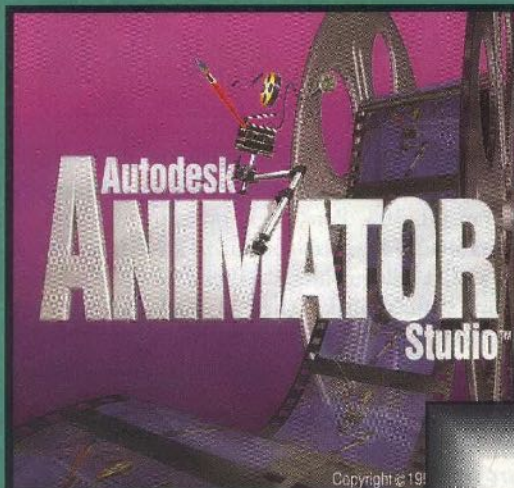
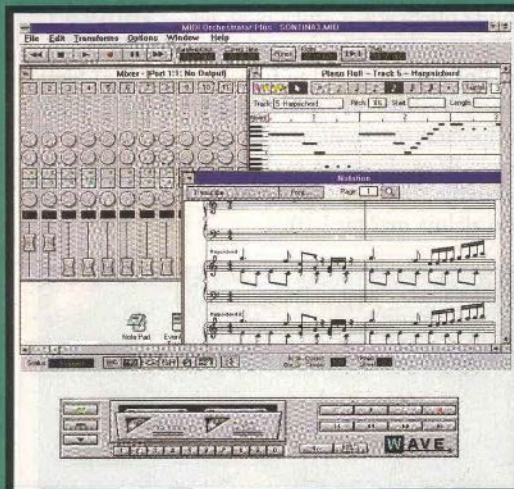
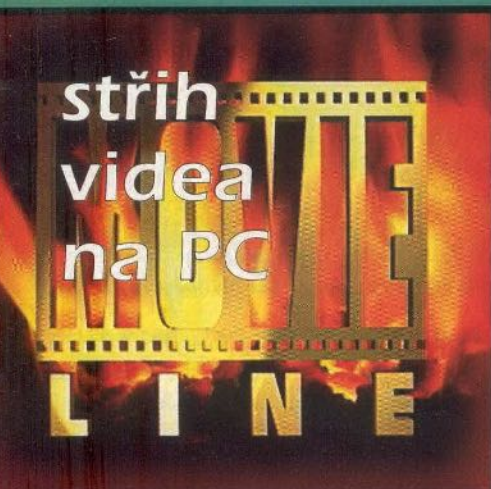
CDROM & MultiMedia

číslo s CD diskem

... aneb co dokáže počítač

Ročník 2., ať vám nechybí ani číslo, cena 14,90Kč/19Sk

ZAJÍMAVOSTI - NAUČNÉ ČLÁNKY - TESTY - RECENZE - SOUTĚŽ



Dvě čísla CDM ZDARMA

Vám zašleme,
jestliže tento kupón
vložíte do obálky
a spolu se svou zpáteční
adresou odešlete do
redakce: Vydavatelství Multimedia
P.O. Box 25
19700, Praha 9

tipy a triky

PC

TOWER ASSAULT: Pokud jste si s kamarádem oblíbili tuto akční hru a hrajete ji ve dvou, tak zde jsou kódy, které by Vám mohli pomoci:

FKBMLCAALCAABDK
EPHNLCDMSLPABSPS
LAINMCDMSMGABSSN

POPULOUS: Na titulním obrazu napište **KILLUSPAL** a jdete do 999 úrovně, zajímavé že?

DESCENT: Nejdříve napište heslo pro aktivování všech cheatů, to zní:

GABBAGABBAHEY
SCOURGE - všechny zbraně
MITZI - všechny klíče
RACERX - neporazitelnost
GUILE - neviditelnost
TWILIGHT - doplní štíty
FARMERJOE - přechody po úrovních

DOOM II: To se mi asi vysmějete, když Vám pařanům tady budu vypisovat kódy na *DOOMa*. Nějaký **IDDQD** a **IDKFA**, **IDDT** asi již všichni již znáte. Ovšem **SUPEREXTRASPECIAL C-H-E-A-T**, který Vám teď napíši, je nej...cheat v *DOOMu*. Tak tedy(Slintáte, slintáte? Tak se už konečně vyslintejte a... chvilka napětí) *DOOMa* spustíte parametrem **DOOM2 -turbo 250** a zajišťuji Vám, že Vy, kteří vlastníte doma počítač rychlosti želvy, se nebudete stačit divit, jak to zvíře typu 386tky exceluje!! Rychlost želvy se promění na rychlost postřeleného paviána. —Kevin

CRUASADER: NO REMORSE: Jelikož nám do redakce přišlo několik dopisů, ve kterých si čtenáři žádali o napsání návodu na Cruasadera, a podle mého názoru se na takovou hru psát návod nedá, vyžebrał jsem jednu stranu na vytahování ze zákysů v této hře.

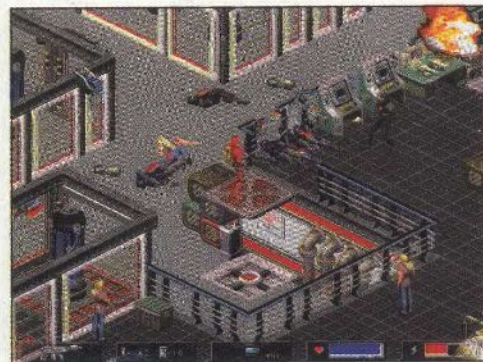
Tomášovi Reinhardtovi z Velhartic: Tebou uvedená zbraň EM-4 a řada dalších nepotřebuje náboje, jelikož spotřebovávají energii tvého štítu. Teleport ve východním křídle tě zabíjí, jelikož není v provozu. Jak se dozvíš z počítače, musíš použít teleport v západním křídle. Alešovi Novému z J.: Vetróna v závěrečné misi holt musíš zneškodnit sám - jinak to nejde. Doporučuji koupit AR-7, která ovšem stojí 4500 kreditů, takže šetři. Pokud ji nemáš, vem to nejlepší co vlastníš a skrč se, pak vystřel, kotoul, výstřel, kotoul, atd.

Durandalovi: Přiznám se, že na tomhle místě jsem taky bloudil - v téhle misi je jediné místo



ve hře, kde mi vadil zvolený pohled. Ježdění po pásích je bezcílne - na konci spojovací chodby, jak píšeš, jsou zrakům téměř skryté schody. K teleportu musíš skočit a dál už to bude plichta.

Našemu čtenářskému pařanovi Timimu: Termální věž zničíš jednoduše - položíš k ní blast pack (máš ho od začátku v inventarí). Začne odpočítávání (radím poodstoupit), pak se ti ozve Wizard a to už bych předbíhal... Cheat se aktivuje tím, že napíšeš Jassica 16 a poté můžeš do alelujá mačkat F10.



Na závěr jeden tip: v první misi (té s Thermal Couplerem) můžete získat velice účinnou zbraň GL-303. Poté, co si promluvíte s kolaborantem, jdete k teleportu, ze kterého vylezli strážci, a teleportujte se. Ocitnete se v místnosti s otočným kanónem. Poblížíte osazenstvo (kanón se mi nepodařilo zničit, takže zřejmě zbývá dobře plánovat kroky) a jdete k bednám v rohu. Skrývá se za nimi spínač, otevírající dveře ke skrytému výklenku. —Rattle

REBEL ASSAULT 2: Kódy k jednotlivým úrovním (platí pouze pro obtížnost beginner):

JABBA	AURIL	SADOW
ENDOR	KAMPL	ONDERON
LACHTON	FERRIER	ALEEMA
BORSK	GALIA	CATHAR
KROYIES	DENARII	DOMINUS

—Roger T.

SUPEFFROG: World 1-2 448745

World 2-2 646900 World 2-4 512198

World 3-1 519347 World 3-2 160168

World 5-2 621038 World 5-3 464938

World 6-4 103546 —Lewis

BLACK STONE: Nejdůležitější kódy v této hře se aktivují stisknutím tlačítka **BACKSPACE**

BACKSPACE+B =Mění barvy v Levelu

BACKSPACE+C =Statistika hry

BACKSPACE+E =Přeskočí do dalšího Levelu

BACKSPACE+Q =Návrat do Dos

BACKSPACE+W =Vstup do jakéhokoli Levelu

FLASHBACK: Ve hře napište kód **PIXEL**, kterým zabijete všechny vojáky a hlídače.

EYE OF THE BEHOLDER 3: Z DOSu spusťte hru parametrem : **SET AESOP_DIAG=1**. Tím se aktivují dva význačné kódy.

A - nesmrtnost, neporazitelnost

G - teleport

HERETIC:

IDDQD: smrt

IDKFA: žádné zbraně

KITTY: procházení zdí

MASSACRE: zničí všechny monstra na patře

QUICKEN: nesmrtnost

RAMBO: všechny zbraně

SHAZAM: zvýší sílu zbraní

GIMMExx: dá předmět (a-j), (1-9)

ENGAGExx: přeskokování Levelů

—Kevin

AMIGA

DRAGON STONE:

Level 2 BypvHo-xLB-T5jkbkHN

Level 3 rMEmyBAL8CTHnwTMHB

Level 4 BrlAvk2-AtkCo5nwTkHB

Level 5 BylAyk3-xLI-T5nTbTac

Level 6 Grl4yx-HLG-05nTbTac

ALIEN 3: V menu Options zvolte obtížnost hry, nastavte Hard Level a Credits, umožní se vám tak příležitost používat následující kód: stiskem **Space** a **N** můžete bez problémů přeskokovat Levely.

CASTLE MASTER: Ve hře zmáčkní levý **SHIFT** a **L**. Po té napiš **RMB** a počkej dokud

se před sebou neobjeví bedny, jejich obsah bude pro Vašeho hlavního velmi prospěšný.

FANTASY WORLD OF DIZZY: Ve hře se podepíš **IMMORTAL** a rázem budeš nesmrtelný.

PROJECT X: Ve hře z vlastní zkušenosti rádím, že se někdy vyplatí některým protivníkům uhnout, než se snažit je všechny zlikvidovat. Dále je dobré hrát spíše ARCADE MODE jestli pomýšláš se dostat dál než do 2-3 levelu. Je výhodné sbírat co nejvíce HOMING MISSILES, jelikož jsou výhodné pro zničení několika chytrých nepřátel, jež je často těžké porazit. Tyto rakety můžeš ve hře uplatnit čtyřikrát. —Kevin



JUNGLE STRIKE: Kódy do jednotlivých úrovní:

02-„RXMCK3RVMCZ“
03-„9VMZBW74PFB“
04-„XNGDXN4MZ34“
05-„VHKRWPCJR79“
06-„W74JV6PC3WY“
07-„TN6Z3L6MHFB“
08-„7LJYK39XV49“
09-„N4J3RWN4GG“
10-„L6DMYRVWT67“

LAST ACTION HERO: Na úvodní obrazovce nebo během hry napište **HAVE A BAD DAY**. Obrazovka by měla bliknout. Nyní použijte tyto klávesy:
‘F1’ - Level 1.
‘F2’ - Level 1 závěrečný padouch.
‘F3’ - Level 2.
‘F4’ - Level 2 závěrečný padouch.
‘F5’ - Level 3.
‘F6’ - Level 3 závěrečný padouch.
‘F7’ - Level 4.
‘F8’ - Level 4 závěrečný padouch.
‘F9’ - Level 5.
‘F10’ - Level 5 závěrečný padouch.
‘L’ - Skok do dalšího levelu.
‘D’ - Zničí všechny nepřátele na obrazovce.

LOLLYPOP: Jako heslo napište „BIBBIB“, budete hrát skrytou hru. Během hry napište „BRAINB“ a stisknete ‘RETURN’. Měla by se objevit zpráva BRAIN BUG KEYCODES ENABLED. Nyní použijte následující klávesy:
‘F2’ - nesmrtelnost
‘1’-‘8’ - skok do příslušné úrovně

‘9’ - závěrečná sekvence
‘1’-‘9’ na keypadu - skok do tajných místností
‘TAB’ - ukončit level
Během hry napište „MAMA“ a stisknete ‘RETURN’. Teď by se měla objevit zpráva CHEAT KEYCODES ENABLED. Můžete použít výše uvedené klávesy a navíc zkuste napsat níže uvedená hesla a stisknout ‘RETURN’:
„LIVES“ - devět životů
„DIE“ - sebevražda
„SETCHK“ - nastavit restartovací místo
„SMARTS“ - pět filmů
„ITEMS“ - získáte všechny předměty
„LEVEL“ - dokončí úroveň
„GAME“ - skok ke konečné sekvenci
„EMONST“ - skok ke potvoře na konci úrovně
„CREDIT“ - ukáže credity
„VERS“ - ukáže verzi hry
„DEBUG“ - ukáže další informace
„LEVRON“ - zapne všechny páky
„ADJUST“ - enable/disable frame rate adjust.
„ADDWGT“ - přidá/zruší tuhé nepřátele

MARBLELOUS: Hesla do úrovní:

01 - First
06 - Waterfall
11 - Codelist
16 - Badparents
21 - Calculator
26 - Peterthebest
31 - Onoff
36 - Darksoul
41 - Deadskin
46 - Inkytinky
51 - Blobber
56 - Jesus
61 - Dopeman
66 - Suicidal
71 - Headbanging
76 - Nearly
80 - Final
Tyto kódy (C) —Joe

MR. BLOBBY: Kódy do jednotlivých úrovní:

01-„AABA“ 02-„BABE“ 03-„CCAH“
04-„DAKD“ 05-„EMEA“ 06-„FLAF“
07-„GGAK“ 08-„HAHJ“ 09-„AIJA“
10-„BAJM“ 11-„CKAP“ 12-„DASL“
13-„EUMA“ 14-„FTAN“ 15-„GOAS“
16-„HAPR“ 17-„AACB“ 18-„BBBF“
19-„CCBI“ 20-„DBLD“ 21-„ENEB“
22-„FMBF“ 23-„GGBL“ 24-„HBHK“
25-„AIKB“ 26-„BBJN“ 27-„CKBQ“
28-„DBTL“ 29-„EVMB“ 30-„FUBN“
31-„GOBT“ 32-„HBPS“ 33-„AADC“
34-„BCBG“ 35-„CCCJ“ 36-„DCMD“
37-„EOEC“ 38-„FNCF“ 39-„GGCM“
40-„HCHL“ 41-„AILC“ 42-„BCJO“
43-„CKCR“ 44-„DCUL“ 45-„EWMC“
46-„FVCN“ 47-„GOCU“ 48-„HCPT“
49-„AAED“ 50-„BDBH“ 51-„CCDK“
52-„DDND“ 53-„EPED“ 54-„FODF“
55-„GGDN“ 56-„HDHM“ 57-„AIMD“
58-„BDJP“ 59-„CKDS“ 60-„DDVL“

MR. NUTZ: Na mapě napište **DONTPANIC** a pak (stále na mapě) zkuste následující klávesy:

A - získáte všechny zlepšováky (power ups)
Q - přidá vám hvězdy
W - ubere vám hvězdy
F5 - přidá životy
F6 - ubere životy
F7 - přidá drahokamy
F8 - ubere drahokamy
F9 - přidá bomby
F10 - ubere bomby
F1-F4 skok do příslušné úrovně 1-7 skoky v tom světě
Během hry pak použijte tyto klávesy:
F1 - změní vás ve fireball
F2 - dostane štít
F3 - dostane štít
Pokud vám to nestačí, tak v první úrovni jakmile přijdete k prvnímu teleportu, jděte dál a až narazíte na žebřík. Vylezte po něm a seberte modrou vlaječku, ta obsahuje spoustu drahokamů, životů, hitpointů a hvězd.

PGA TOUR GOLF: Před tím než začnete hrát první jamku vyvolejte si statistiky o turnaji a pěkně si je prohlídněte. Pak normálně pokračujte a brzy zjistíte, že vašim protihráčům přibýlo několik úderů. Dělejte to u každé jamky a na konci zjistíte, že protivníci mají o hodně víc úderů než vy.

PREMIER MANAGER 3: Vytočte číslo **400040**, vaši hráči budou vyšší fyzickou a morálku. Nebo vytočte **343343** pro extra peníze.

SCORCHED TANKS: (VER 1.85 & 1.90): Během hry, když jste na tahu podržte pravé tlačítko myši a stisknete ‘Z’. Získáte od všeho 99 kusů.

SIERRA SOCCER WORLD CHALLENGE: Jestli máte problém s chytáním penalt, pak zkuste toto: Až se protihráč rozeběhne stiskněte C, F2 a FIRE, tím by se před ním měla vyvolat bílá stěna, jeho střela pak branku mine nebo vletí brankáři přímo do náruče.

T-RACER: Během hry stiskněte pětkrát ‘F9’, aktivujete cheat menu. Pak stiskněte:
‘F1’ - přidá power up
‘F2’ - přidá power up
‘F3’ - přidá energii
‘F4’ - doplní energii
‘F5’ - nesmrtelnost
‘F6’ - speciální zbraň 1
‘F7’ - speciální zbraň 2
‘F8’ - speciální zbraň 3
‘DEL’ - smrt

UFO ENEMY UNKNOWN: Hrajte normálně, stavte budovy (hlavně sklady), nakupujte a vyrábějte, pak uložte pozici. Nyní vyskočte ze hry, jděte do adresáře s příslušnou pozicí a udelejte si kopii souboru base.dat. Pak se vraťte do hry a všechno prodejte nebo přesuňte na jinou základnu (mimo lodí a osob). Teď si znovu uložte pozici a opusťte hru. Vyměňte novější soubor base.dat za starší. Když se pak vrátíte do hry, budete mít jak všechny peníze, tak všechny věci, které jste prodali či přesunuli jinam. —Lewis

návod

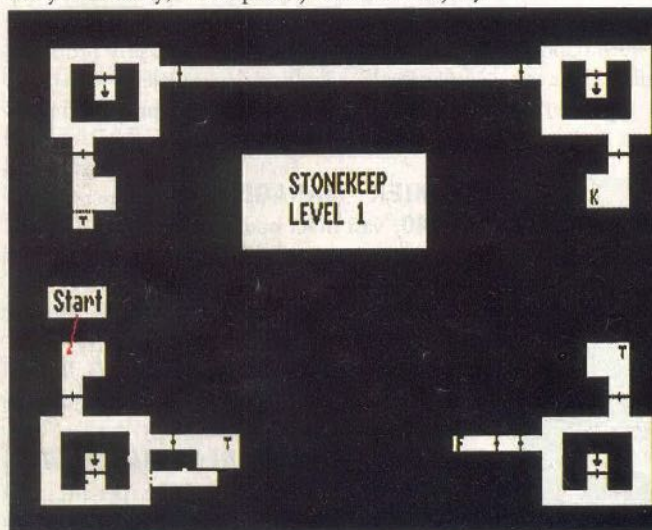
Stonekeep

platforma: **PC-CD**

recenze viz Excalibur 54

Neprve několik slov k mapám. Výklenky jsou na mapě znázorněny tajné schránky ve stěnách, které obsahují buď nejrůznější předměty (hlavně léčivé lektvary a kořínky) nebo páky jenž otvírá nějaký

TOMÁŠ SMOLÍK

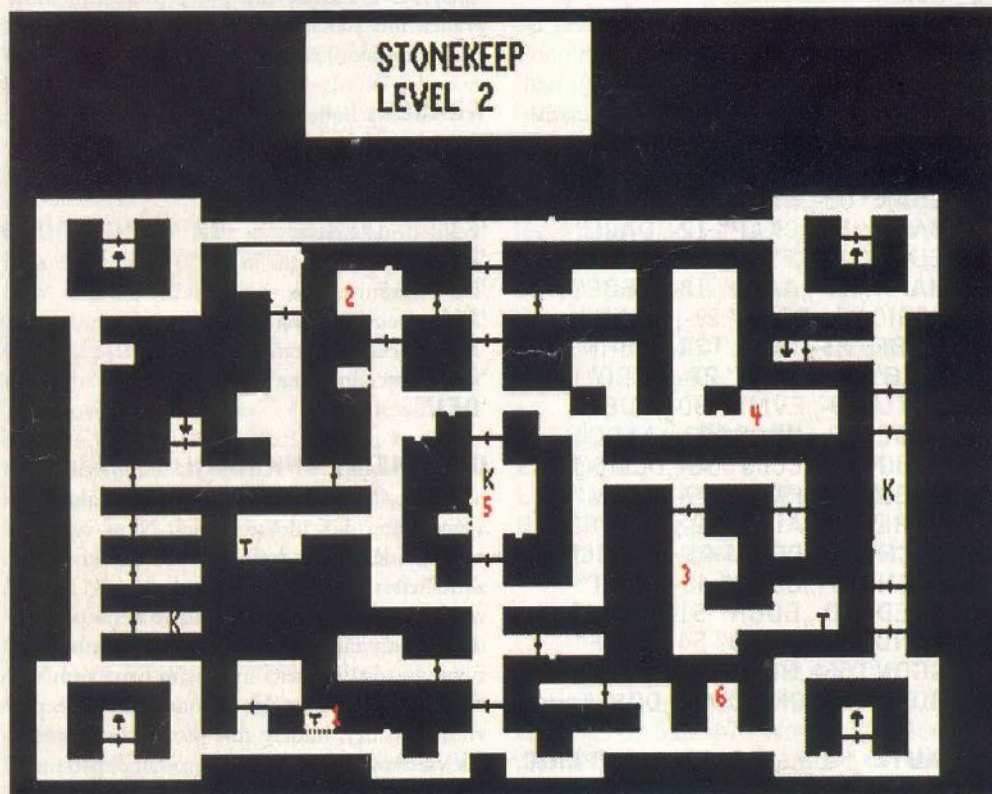


tajný průchod. Pod ten poslední výraz jsem mimo takto otvírajících se stěn zařadil i stěny průchozí, stěny jenž se otevrou až po provedení určitého úkolu, po stisknutí klávesického tlačítka nebo je otevře váš spolubojovník či nějaký NPC. Dále jsou tak znázorněny i mříže, které otevrou některou z výše uvedených akcí. Na mapách nebudu zobrazovat ani mince, ani drahokamy, ani runy či nějaké „podřadnější“ předmě-

Stonekeep Level 1
Nic převratného, jenom připomenu, že je zde první fontána (F).



ty. Mince využijete jen v trpasličí pevnosti, kde si za ně budete moci koupit nějaké obyčejné zbraně, brnění či lektvary, nic co byste do té doby již neměli alespoň třikrát. Drahokamy můžete vyměnit pouze Wahookovi za pár rad, ale nějaké si nechte může je po vás chtít i později. Runy sbírejte všechny a hned si je přepište do knihy (až ji budete mít), některé jsou nezbytně nutné k dohrání hry. Důležitost využití ostatních předmětů poznáte sami, takže jsem do mapy zaznamenal jen polohu některých potřebných či užitečných. Jinak samozřejmě sbírejte všechny léčivé lektvary a kořínky, nezapomeňte, že nemůžete spát, ale to jistě víte, takže vzhůru do pevnosti Stonekeep.



STONEKEEP ENTRANCE (LEVEL 1)

Na začátku nemáte u sebe vůbec nic a na sobě toho nemáte o moc víc. A jedinou informací, kterou o sobě budete zpočátku mít, bude stav životů, na stejném místě se nachází i kompas. Všechno ostatní přijde až s nálezem magické knihy v druhé patře této pevnosti.

Stonekeep Level 2

- 1 - široký meč
- 2 - magická kniha
- 3 - zbrojnice
- 4 - mravenci mají klíč
- 5 - dva tuhé goblini
- 6 - pytel na kameny

Pokud jste si již zvykli, že nemůžete dělat úkroky, můžete začít. Obří mravenci na tomto patře sice nejsou příliš nebezpeční, ale s kouzelnou dýkou to bude ještě

snadnější. Pokud zatáhnete za páku u dveří třikrát, objeví se výklenek s pákou jež otvírá tajnou chodbu a v ní, v dalším výklenku, najdete onu dýku. Na jiná místa tohoto patra se dostanete pomocí schodů z druhého levelu, tak se i dostanete k fontánce (F), která vám doléčí všechny životy, jinak je to bez problému, takže jdeme dál.

STONEKEEP LEVEL 2

Až Khull-Khuum zmizí, trochu se vyzbrojte a vystrojte. Nedaleko se nachází široký meč (1) a ve zbrojnici (3) je helma a štít. Hlavně ale seberte magickou knihu (2), v níž se bude zaznamenávat všechno potřebné, především runy, takže **Stonekeep Level 3** jakmile najdete nějaký svitek, přečtete si ho, pokud na něm bude runa, tak se automaticky přepíše. Jestli máte dostatek kamenů, mohl by se vám hodit pytel na šutry (6), do nějž jednak

Stonekeep Level 3

- 1 - trpaslík Farli
- 2 - meč na vodu z fontánky
- 3 - klíčenka
- 4, 5 - ovladače kanálů
- 6 - mágova pracovna (první kouzelná hůl!)
- 7 - tyto dveře otevře Farli
- 8 - položte zde sošku draka

UYSUĚTLIKY

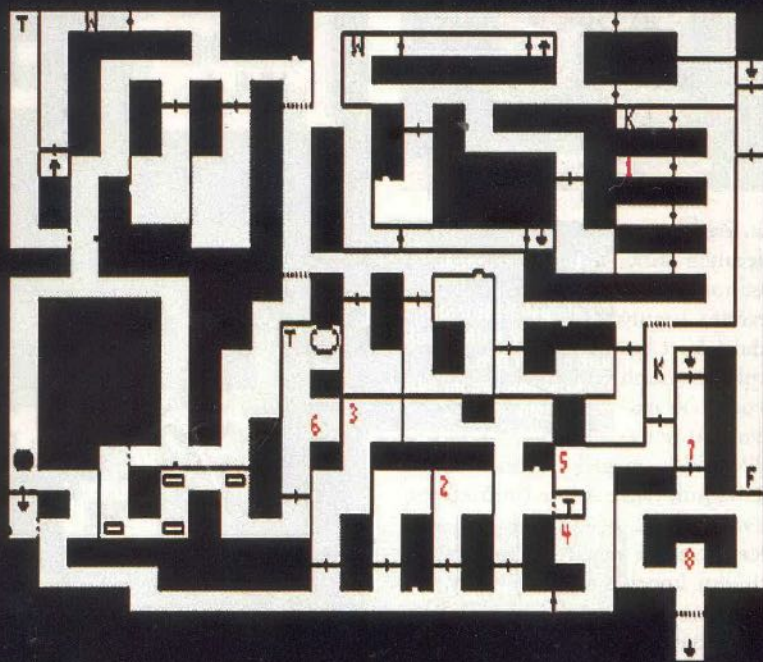
	Schodu
	Dveře
	Výklenek
	Zával
	Truhla
	Klíč
	Mana kruh
	Díra
	Nášlapná plošina
	Tajný průchod
	Tlačítko
	FONTÁNA
	Místa kde se zjevuje Wahooa

budete moci sbírat kameny přímo pomocí pravého tlačítka, a pokud si ho dáte do ruky, budete je moci po nepřátelích úspěšně vrhat. Kousek od centra (4) se pohybují opět obří mravenci, jeden z nich má potřebný klíč, takže je vymlatte. Po té si odemkněte oboje dveře do centra (5), uložte hru a připravte se na dost tuhý souboj. Doporučuji po velkých goblínech nejprve hodit tak dvě zápalné flásky a pak jen rubat, bušit a mlátit. Až se vzpamatujete seberte klíč od posledních zamčených dveří a kouli Afri's Orb, jež je první ze sbírky koulí, které musíte dopravit na konci hry do Theriina chrámu. To je ale hodně daleko, prozatím sestupte do dalšího patra.

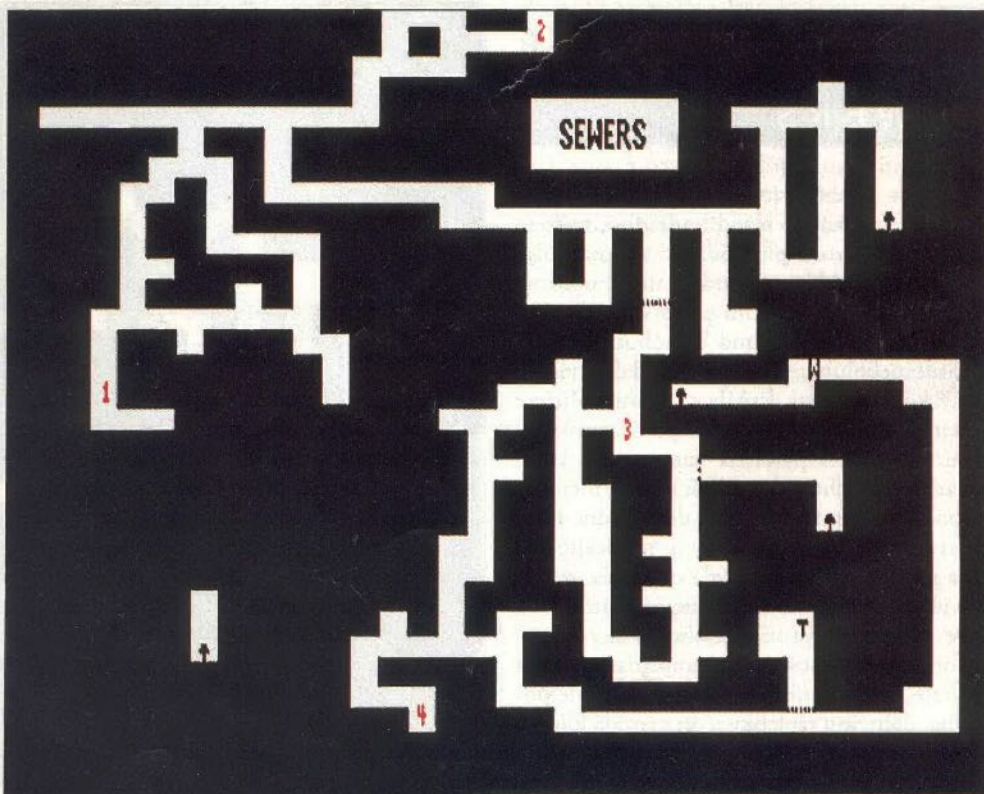
STONEKEEP LEVEL 3

Zde se vám za chvíli zjeví skřet (goblin, trupík, játy nebo co to je) Wahooa, který, jak jsem již zmínil na začátku, vám bude nabízet rady, ovšem výměnou za diamanty. Nic světoborného vám ale stejně neřekne, vše potřebné se dozvíte v návodu, takže ho můžete

STONEKEEP LEVEL 3



SEWERS



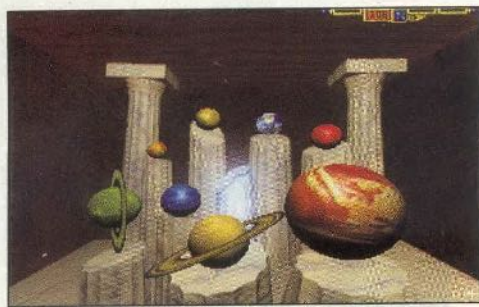
Sewers

- 1 - první cylindrický klíč
- 2 - koš na šípky
- 3 - jedna tuhá chobotnice
- 4 - druhý cylindrický klíč

v klidu ignorovat. Nejprve si zajděte pro trpaslíka Farliho (1), jež vám bude velmi užitečným spolubojovníkem, klíč od jeho cely je v sousední místnosti. V další z cel se nachází vrhací sekera, která je velmi účinnou zbraní. V místnosti plné hadů (2) se nachází meč na vodu z fontánky, který vám tak znatelně urychlí hru. Používání klíčů vám zas urychlí



klíčenka (3). Ovladače kanálů (4,5) aktivujete pomocí cylindrických klíčů, jež se nachází

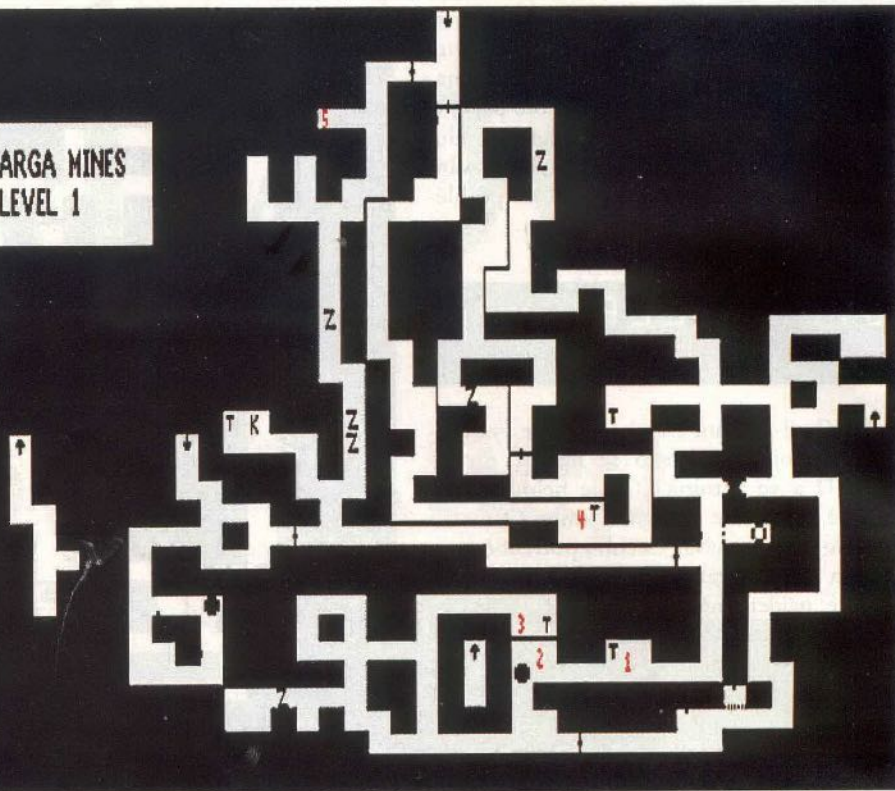


o partu níže. Zasunutím klíče a následným stisknutím u jednoho ovladače otevřete tajný vchod do další části kanálů a u druhého z nich vypustíte vodu. V magově pracovně (6) se nachází několik svitků, magický kruh a hlavně první kouzelná hůl, takže si hned můžete natrénovat první kouzla. Magické kruhy vám díky nevyčerpatelnosti slouží i jako léčebna, vyplývají kouzlením léčivé runy, nabíjete jí atd. Do jihovýchodní části tohoto patra se dostanete jedině z kanálů. Druhé dveře (7) vám tam otevře Farli. Do výklenku (8) musíte dát sošku draka, od chobotnice z kanálů, otevře se vám přístup do dolů.

Sharga Mines Level 1

- 1 - toulec, krumpáč
- 2 - past
- 3 - siamská dvojčata Ettinové. V truhle mají klíč a další Orb.
- 4 - kuše, měsíc na peníze
- 5 - trpaslík Karzak

SHARGA MINES LEVEL 1



SEWERS

Ačkoliv se nacházíte po pás ve vodě, která je tak znečištěná, že nevidíte na dno, můžete ji pomocí kurzoru prohledávat. Ale na důležitý cylindrický klíč (1) budete stejně upozorněni. S ním pak v třetím patře stonekeepské pevnosti otevřete průchod k chobotnici. Ještě s ní ale nebojujte, skočte si pro další cylindrický klíč (4) a pak kanály vypusťte. Můžete si ještě dojet pro košík na šipky (2), pro který platí to, co pro pytel na kameny. Až bude v kanálech suchu, jděte zabít chobotnici (3), ve vodě je nesmrtelná! Je to dost hodně tuhý protivník, takže na něj nejprve naházejte dýky a sekerky, dosekejte zbylá chapadla, seberte vyházené zbraně, které znovu použijte na ještě nebezpečnější tělo chobotnice, pak nezapomeňte vzít sošku. Na tomto patře opět potkáte Wahooku, až se s ním zde setkáte podruhé, dejte mu tři lebky a on vám dá klíč od truhly v tajné místnosti.

SHARGA MINES LEVEL 1

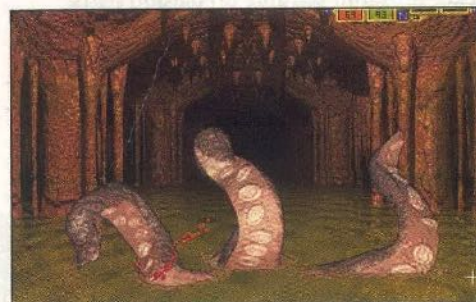
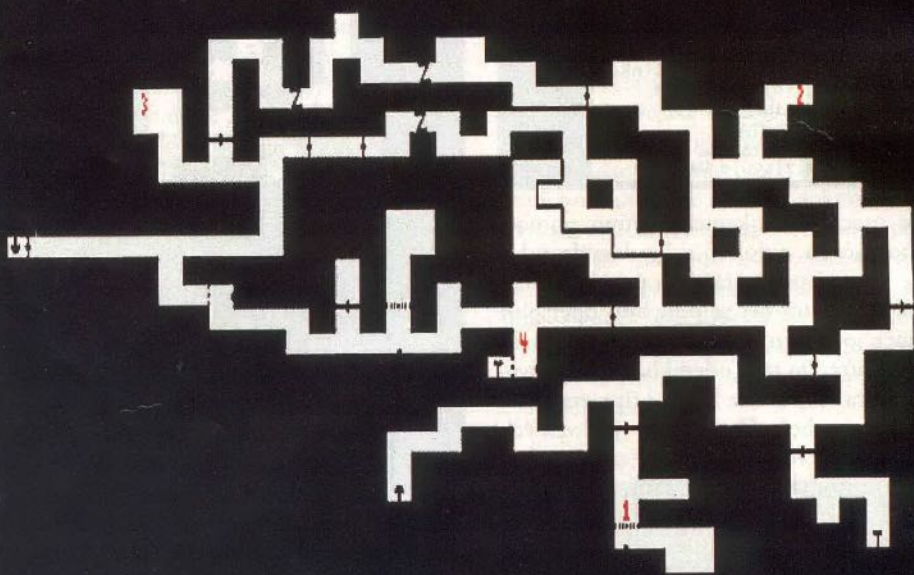
V dolech vás čeká nové prostředí, které ale uvidíte ještě častokrát, takže raději přejdu k něčemu zajímavějšímu. Mimo spousty run se vám může hodit toulec (1) a kuše (4), měsíc na penízky (4), do něj můžete sbírat peníze pravým tlačítkem. Závaly, které se nacházejí nejen zde v dolech, můžete samozřejmě od-

Sharga Mines Level 2

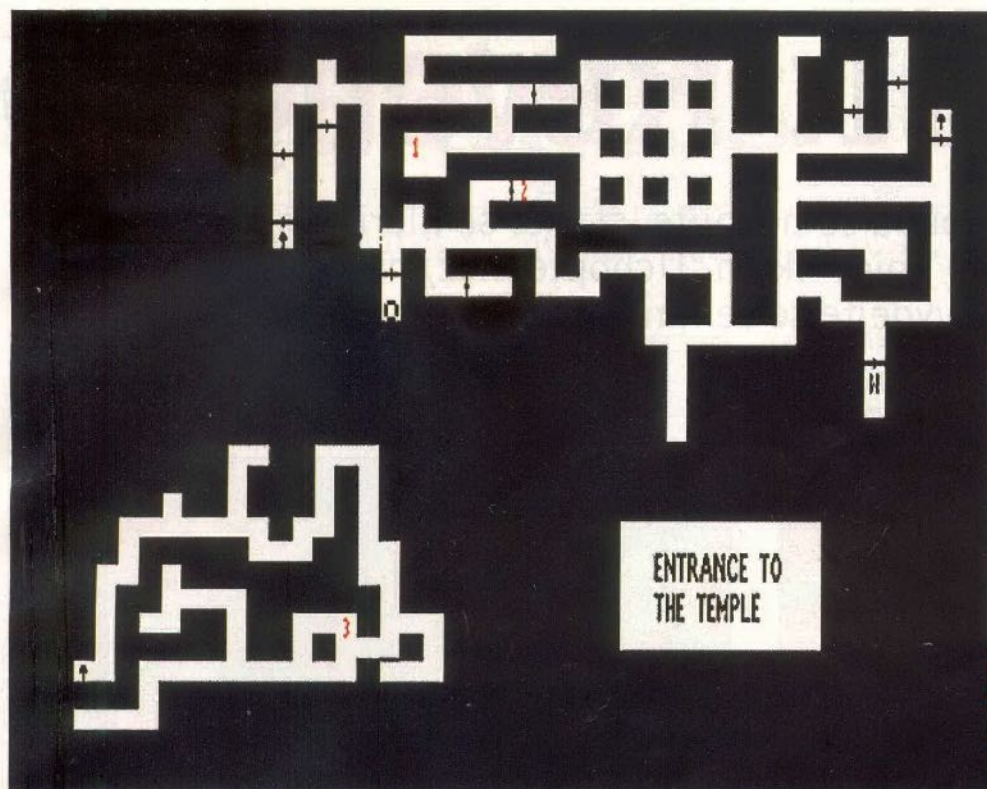
- 1 - mříž
- 2 - sadistický koutek
- 3 - goblin Grug
- 4 - goblin Skrag

stranit krumpáčem (1), ale stejně dobře to jde i mečem a dokonce i pěsti. Z pasti (2) se sice můžete lehce dostat, ustoupíte před padajícím kamenem a pak po něm vylezete, ale je to zbytečné. Horší to je se siamskými „dvojčaty“ Ettiny (3), který nesmíte probudit, hned vás zabijí, ale musíte vykrást jejich truhlu. Můžete to zkoušet různými způsoby, ale nejjednodušší

SHARGA MINES LEVEL 2



je zakouzlit ticho (silence), v klidu projít, rozbit sudy a z truhly vzít klíč a další kouli -



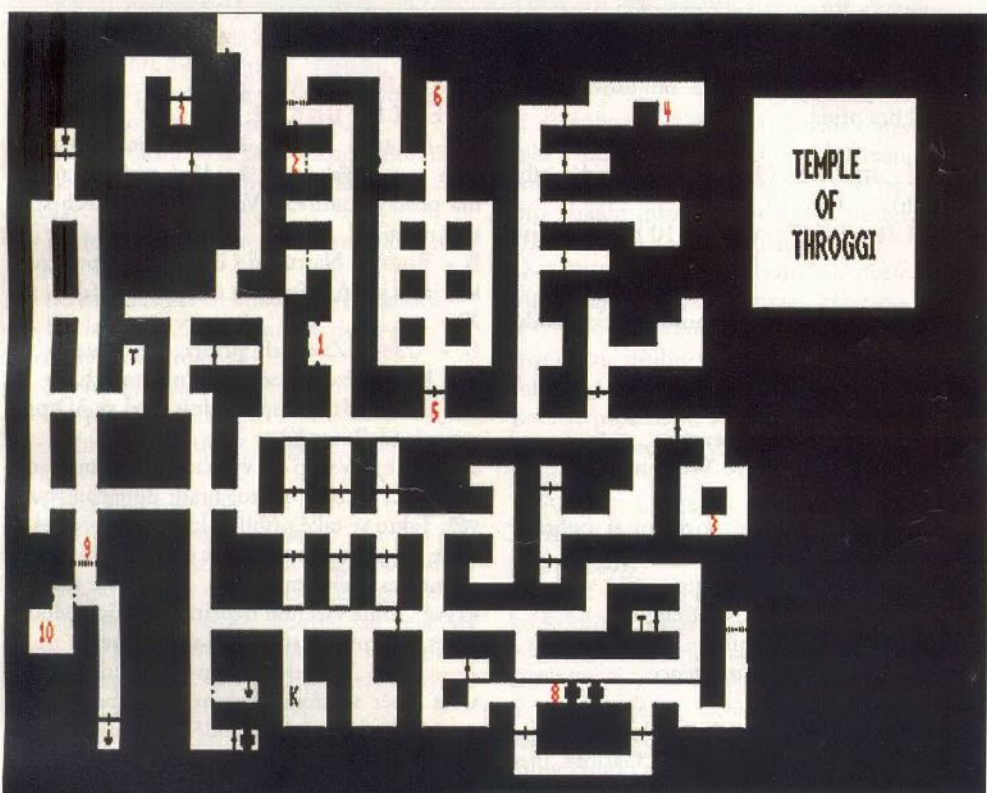
k mladému goblínovi Grugovi (3), jenž vás zavede do tábora svých přátel. Nic moc zde není, akorát za náčelníkem Skragem (4) se nalézá truhla se svítkem.

ENTRANCE TO TEMPLE

V tomto patře toho taky moc nevykoumáte. Střední zapastovanou část můžete projít dle plánu mrtvého trpaslíka nebo jí můžete obejít. Mimo jiné v tomto patře můžete sebrat helmu Farliho bratra (1), která ale není nic extra. Daleko lepší je helma, a magický toulec, od drsného kostlivce (2). Pokud do něj budete chvíli házet sekerky, tak už tak drsný nebude. Potkáte tu opět Wahooku, ale v klidu ho opět ignorujte. Část tohoto patra je přístupná pouze z Throggského chrámu.

Entrance to the Temple
 1 - helma Farliho bratra
 2 - magický toulec a helma z dalekého východu
 3 - runa chráněná třemi chobotnicemi!

Nachází se v ní sice jedna runa (3), která není nezbytně nutná k dohrání, ale zejména také tři chobotnice !!!



TEMPLE OF THROGGI

V tomto patře (a dalších) narazíte na nečitelné tabulky, jenž přečtete až po zakouzlení překladačského kouzla. Zajděte si pro dalšího trpaslíka (2), Farliho bratra Dombura. Nejprve ale musíte přehodit všechny páky od cel (1) směrem dolů. Pro rozptýlení si můžete zajít za praštěným šamanem (3) a dát mu diamant. S hlavním šamanem (4) už taková sranda není, ale má další kouzelnou hůl, kterou si můžete dobít u kouzelné tlamy (7), a přívěšek, který vám po nasazení umožní projít dveřmi (5) do středu chrámu. Tam se ale můžete dostat i tajňákama u Domburovi celý. Nacházíte se tam socha (6) nějaké potvory, jejíž pravé oko je Azrael's Orb, pak si vezme i jednu její zbraň. Díry (8) sice můžete obejít pokud zmáčknete nedaleké tlačítko, ale nenachází se za nimi nic důležitého. Všechny díry jsou ale důležité pro cestu ke třem chobotnicím a jedné runě, pokud tam ovšem vůbec chcete jít. Díky Domburovi projdete mřížemi (9) a můžete pak pokračovat dál. Místnosti kousek od mříží si nevíšmejte, dostanete se do ní až z Paláce Stínů a to už ale bude o něčem jiném. Pokračování (dokončení) příště. — Lewis

Temple of Throggi

- 1 - páky od cel (všechny dát dolů)
- 2 - trpaslík Dombur
- 3 - praštěný šaman
- 4 - hlavní šaman (přívěšek a další kouzelná hůl)
- 5 - dveře projdete jen s nasazeným přívěškem od hlavního šamana
- 6 - socha
- 7 - dobíječ kouzelné hole od hlavního šamana
- 8 - díry do oddělené části Entrance to the Temple
- 9 - otevře Dombur
- 10 - sem se teleportujete až z Paláce Stínů, takže klid

SHARGA MINES LEVEL 2

Na první pohled nepřekonatelnou mříž (1), otevřete jednoduše a klasicky, prohodíte skrz ní dýku na páku na stěně, ale stejně tam jsou jen houby, některé léčivé, jiné zas jedovaté. Můžete navštívit i sadistický koutek (2), kde se můžete dírou podívat na mučení goblínů. Díky tomu možná budete milejší

Aquila's Orb. Před odchodem do dalšího patra osvobodte trpaslíka Karzaka (5).

Ultima II: Revenge of

KAREL TAUFMAN

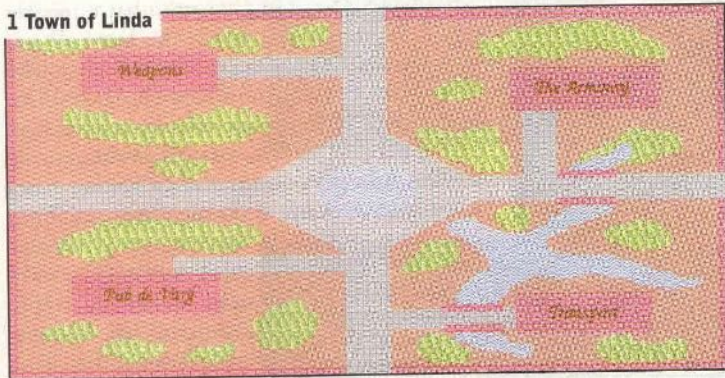
platforma: **PC**

existuje na: Mac, PC

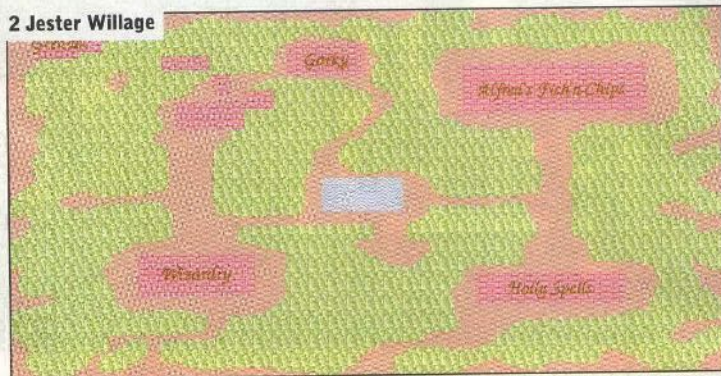
recenze viz Ex. 54

Pokud se nebojíte, staňte se klerikem, mágem, nebo bojovníkem. Uchopte meč, nebo kouzelnou hůl a vydejte se se mnou pobít démony Sosárie!

1 Town of Linda



2 Jester Willage



GENEROVÁNÍ POSTAVY A ZABŘEDNUTÍ DO INTERFACE.

Postava Avatara, kterou ve hře použiješ, má různé vlastnosti, které může (a rozhodně bude) během hry zdokonalovat. Každá z vlastností je vyjádřena body. Čím více jich tvá postava má, tím lépe pro ni a hůře pro její nepřátele. Před prvním startem hry si musíš vytvořit charakterovou podobu svého alter ega. Máš devadesát bodů, které rozdělujeme do šesti vlastností. Během hry ti narostou do maxima devadesáti devíti bodů. Přes tuto hranici nemůžeš jít. Fanoušky série musíš zklamat. Postavu z prvního dílu si nemůžete transformovat.

Protože každá ze šesti vlastností ovlivňuje něco jiného, podívejme se na to co a jak:

STRENGTH (fyzická síla)

Ovlivní hodnotu Avatarova útoku na protivníka. Některé typy brnění nemůžeš používat pokud nedosáhneš určité hodnoty síly.

AGILITY (agilita=pohyblivost, svižnost)

Ovlivní tvou schopnost boje se zbraněmi. Některé zbraně budeš moci použít až po dosažení určité hodnoty agility. Tato hodnota také zvyšuje tvé šance na úspěch, budeš-li v některém z obchůdků krást.

STAMINA (životní energie)

Ovlivní jak moc tě poškodí zásahy nepřátel. Dobré brnění přidává body k této hodnotě.

CHARISMA (charisma = osobní šarm)

Obchodníci ti prodávají zboží za menší cenu, pokud jsi jolly good fellow.

WISDOM (moudrost)

Je důležitá pro úspěšné kouzlení.

INTELLIGENCE (intelligence)

Intelligence ovlivní jak tvoje schopnosti dohodnout se s obchodníky, tak možnosti kouzlení.

Ještě než se rozhodneš, jak si body rozdělíš, podívej se dál do návodu. Výběr pohlaví a rasy

bojovníka totiž ovlivní jaké bonusové body a kam ti hra přidá.

pohlaví mužské (Male): +5 bodů síly (strength)

pohlaví ženské (Female): +10 bodů charismy

Výběr rasy Avatara přidá automaticky body těmto vlastnostem:

Human (člověk): +5 Intelligence

Elf: +5 Agility

Dwarf (trpaslík): +5 Strength

Hobbit: +5 Strength, +10 Wisdom

Stejně jako u rasy, také povolání si pohrává s bonusovými body:

Cleric (klerik): +10 Wisdom

Fighter (bojovník): +10 Strength

Thief (zloděj): +10 Agility

Wizard (mág): +10 Intelligence

Zadání jména už nic neovlivní. Pokud si nějaký slizký patolízal myslí, že zadá „Gariott“, nebo „Lord British“ a stane se nesmrtelným, pekle se mylí.

Hra se ovládá opět pouze z klávesnice. Kurzorové šipky slouží k pohybu jak na zemi, tak ve 3D dungeonech. Trochu zmatku může nastat se speciálními příkazy.

Ctrl + S:

Zapíná a vypíná zvuk PC Speakeru

Ctrl + (kurzorová šipka: doleva):

Zpomaluje hru

Ctrl + (kurzorová šipka: doprava):

Zrychluje hru

ZÁKLADNÍ KLÁVESY A JEJICH FUNKCE:

A - Attack: Zaútoč. Na zemi, nebo ve městech musí následovat i udání směru, kterým má postava zaútočit. Ve 3D dungeonech stačí stisknout A.

B - Board: Nastup do dopravního prostředku, jako je kůň, fregata, nebo raketa (další viz X).

C - Cast: Zakouzli připravené kouzlo (viz M). Kouzlit lze pouze ve 3D prostorách.

D - Descend: Sestup o jednu level ve 3D prostorách (další viz K)

E - Enter: Vstup do vyznačeného zeměpisného bodu, jako je město, hrad, dungeon, nebo věž. Takto se také přiblížíš k ceduli a přečteš si, co je na ní napsáno. Musíš při tom ovšem stát přímo na ikoně místa tak, že ji tvoje tělo zakrývá. Tohle všechno neplatí o branách Moon-gates, do kterých stačí jednoduše vrazit.

F - Fire: Vystřel z fregaty. Následně musíš udat směr výstřelu. Nemusíš se omezovat na mořské hady a pirátské lodě, ale klidně odstřeluj z vody postavičky na břehu. Pobiješ je snáz.

G - Get: Seber věc ze země. Lze použít například ve skladu na Britishově hradu a to podobně, jako při Enter (viz E). Podobně se používá i ve 3D prostorách.

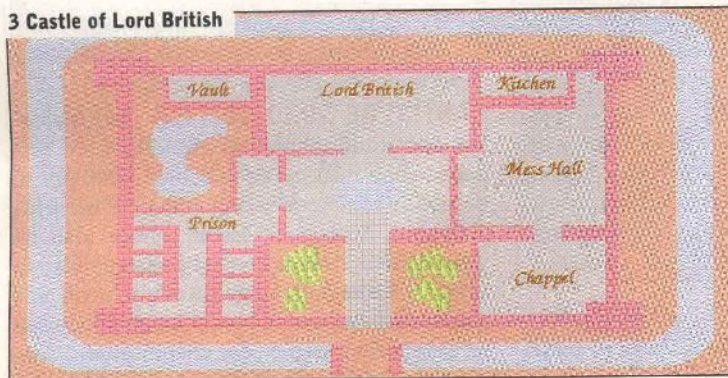
H - Hyperspace: Při letu raketou se spustí sekvence zadávání tří souřadnic. Následuje skok hyperprostorem na zadanou lokaci. Pokud je Fuel na nule, nepoletíš se už nikam (pomalá smrt v neovladatelné kabině v nekonečném vesmíru).

I - Ignite: Zapal louč, pokud nějakou máš. Použitelné v temných chodbách dungeonů. Na rozdíl od prvního dílu série, v U2 jsou všechny 3D prostory zcela bez osvětlení, i věže.

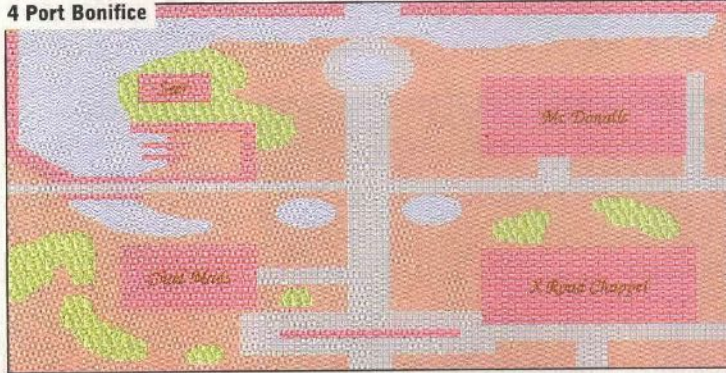
Enchantress

(Ultima II: Pomsta čarodějky)

3 Castle of Lord British



4 Port Boniface



J - Jump: Vyskoč. Kromě výskoku a zavýskání nemá asi žádný skutečný význam.

K - Klimb: Vystup o jednu úroveň nahoru ve 3D prostorách (další viz D).

L - Launch/Land: Vzlet - Přistání létacího dopravního prostředku: letadla, nebo rakety. Přistání se doporučuje jen na zemi.

M - Magic: Kouzlo se před zakouzlením musí připravit. Po stisknutí M musí následovat číslo kouzla:

1 - Light: Světlo (dobré v potměných chodbách).

2 - Down ladder: Žebřík do patra nahoru.

3 - Up ladder: Žebřík směrem dolů.

4 - Passwall: Projdi zdí.

5 - Surface: Na povrch.

6 - Prayer: Motlidba.

7 - Magic Missile: Magická střela (silná zbraň).

8 - Blink: Rychlý skok.

9 - Kill: Zabij (bojové kouzlo).

N - Negate: Velmi užitečná magie použitelná mimo 3D prostory. zastaví čas tak, že všechny kreatury dále než jeden čtverec od tebe na chvíli zmrznou. Vyžaduje ale speciální předmět „strange coin“ (podivná mince), který lze získat pouze zabíjením zlodějů.

O - Offer: Nabídni peníze. Následně musíš udat směr kurzorovou šipkou a číselně (násobky sta) hodnotu nabídky. Většina postav ti jenom poděkuje, ale některé takto prodají důležité předměty, nebo utrousí nějakou radu (viz hospodský).

P - Pass: Jeden tah neráhni. Při této funkci nespotřebováš jídlo, takže je vhodná pro případy, kdy čekáš na objevení Moongate, nebo na protivníka.

Q - Quit and save: Přes ono inkriminované slovo v názvu znamená pouhé uložení pozice na disk. Je umožněno pouze na zemi (a navíc na Zemi). Uložit lze pouze jednu pozici. Quit jako takový se provádí současným stiskem Ctrl + Alt + Del.

R - Ready: Připrav si zbraň, kterou budeš při

boji používat. Objeví se seznam zkratk všech možných zbraní. Stiskni odpovídající číslo. Danou zbraň pochopitelně musíš vlastnit.

S - Steal: Ukradni předmět z pultu v obchodě. Někdy tro vyjde, někdy se na tebe sesypou strážní.

T - Transact: Obchoduj a vůbec navaž kontakt s osobou ve tvé blízkosti. Následuje udání směru kurzorovou klávesou. nesmírně důležité pro získání informací od NPC postav. V obchodech slouží jako začátek nákupu.

U - Unlock: Odemkni zamčené dveře. Následuje udání směru kurzorovou klávesou.

V - View: Pokud máš speciální předmět - magickou přilbu (magic helm [archaismus]), můžeš se podívat na nepříjemný černobílý pohled přes celou krajinu, nebo město. Problém je v tom, že Magic Helm se velmi těžko shání.

W - Wear: Oblékni si brnění. Následuje číselná volba mezi zkratkami brnění podobně jako u R - Ready.

X - X-it: Vystup z dopravního prostředku, jako je kůň, fregata, letadlo, nebo raketa. Raketa a letadlo musí v tu dobu stát na zemi (další viz B).

Y - Yell: Zakřič něco. Následuje vepsání informace, kterou chceš zakřičet. Velmi podobné funkci Jump.

Z - Ztats: Statistika Avatara. Zobrazí jeho vlastnosti i inventář. Hodím se také jako Pauza hry.

SPACE (mezerník): To samé jako klávesa P - Pass.

ULTIMA II - ZABÍT ČARODĚJKU. Pokud jsi četl recenzi, nebo manuál hry v angličtině, je ti už jasné co bude tvým cílem tentokrát. Abys dokázal zlikvidovat čarodějkou Minax, budeš muset cestovat časem. Nepoužiješ k tomu, ale žádný stroj času, jako poselství nýbrž Moongates - teleportační brány, jejichž lokace i cílové stanice najdeš na mapách někde tady okolo.

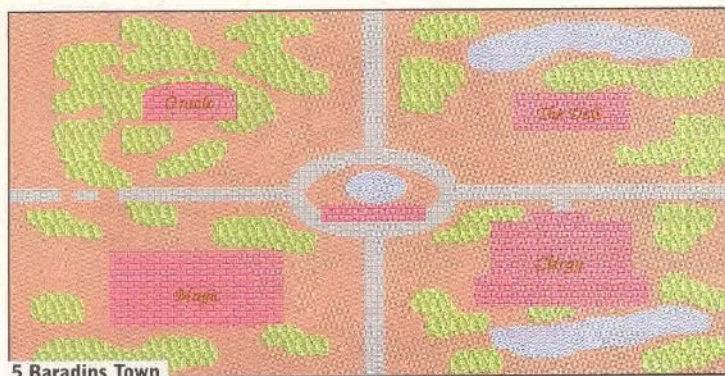
Hru začínáš v roce 1423 NL (našeho letopočtu) někde v okolí dnešního Toronta. Tvým cílem je Minaxin hrad, který najdeš na jednoduchém kontinentě z období Legend. Na kontinentě je u cedule výhodná přestupní stanice mezi čtyřmi Moongates. Dostat se tam můžeš takřka kdykoliv, ale dej si pozor. Před hradem číhá ohromná skupina příšer, která je skutečně tuhá. Teoreticky je nemusíš úplně do jedné pobít, protože tvým cílem je hrad Minax, ale jejich algoritmus má asi vypuštěnou možnost náhodného pohybu, takže tě nekompromisně sledují. Nemáš prostě šanci zdrhnout.

Ve hradu čarodějky Minax jsou nebezpečná ochranná pole, kterými budeš muset několikrát projít. Jeden krok ti ale bere tisíc hit pointů. Nepřežiješ pokud nebudeš mít kouzelný prsten. Ten má stařík v New San Antonio v roce 1990. Nedá ti ho ale pokud nebudeš mít požehnání od pátera Antose.

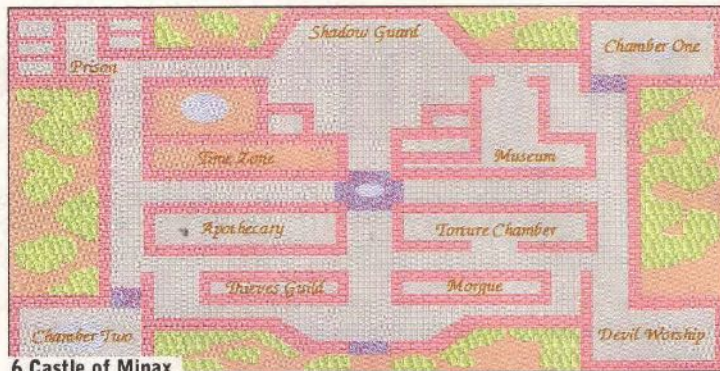
S prstenem pak musíš ještě získat magický meč Quick Sword. Jen s tím Minax porazíš. Pořadí je tedy jasné: prsten, meč, Minax. Pochopitelně to nebude takhle dětsky jednoduché, ale pěkně se nadřeme. Už jenom dojít od místa startu k prvnímu městu je skoro o život. Může tě těšit, že já se nadřel asi desetkrát více jak ty, protože jsem pařil bez návodu.

V tomto článku nebudu popisovat nějaký exaktní návod na to jak Ultimu II dokončit. To záleží pouze na tobě. Jako hráč tu máš více svobody než v mnoha současných úchylných „interaktivních filmech“. Popíšu tedy to co se dá dělat v jednotlivých městech. Na tobě je v jakém pořadí je absolvuješ.

TOWN OF LINDA. Tohle bude dost pravděpodobně první místo, do kterého zabrousíš. Dej si ale pozor, protože úzkou cestu mezi mořem skalami, která k němu vede stráží pěkně tuhé příšerky. Proti magii dāblů ti může pomoci speciální předmět - cloak (plášť), ale ten teď asi ještě nemáš. Možná by se vyplatilo chvíli počkat mlácením malých rohatců a až se



5 Baradins Town



6 Castle of Minax

BRÁNY ČASU

SEZNAM ZOBRAZENÝCH BRAN ČASU:

- Moongate 1 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
- Moongate 2 - Země 1423, Čechy
- Moongate 3 - Země 1990, Castle of Lord British
- Moongate 4 - Země 2112, Aljaška
- Moongate 6 - Země 1423, Čechy
- Moongate 7 - Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 8 - Země 2112, Aljaška
- Moongate 9 - Země 1990, Castle of Lord British
- Moongate 10 - Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 11 - Země 2112, Aljaška
- Moongate 12 - Země 1423, Čechy
- Moongate 13 - Země 1990, Castle of Lord British
- Moongate 14 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
- Moongate 15 - Země 2112, Aljaška
- Moongate 16 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
- Moongate 17 - Země 1423, Čechy
- Moongate 18 - Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 19 - Země 1990, Jižní Amerika
- Moongate 20 - Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 21 - Země 1423, Čechy
- Moongate 22 - Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
- Moongate 23 - Země 1423, Čechy
- Moongate 24 - Země 1990, Jižní Amerika
- Moongate 25 - Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 26 - Země 1990, Jižní Amerika

KUDY SE DOSTANETE NA...

- Země za časů legend, blízko cedule
- Moongate 7, 10, 18, 20, 25
- Země 9.000.000 před Christem, východní cípek
- Moongate 1, 14, 16, 22
- Země 1423, Čechy
- Moongate 2, 6, 12, 17, 21, 23
- Země 1990, Castle of Lord British
- Moongate 3, 9, 13
- Země 1990, Jižní Amerika
- Moongate 19, 24, 26
- Země 2112, Aljaška
- Moongate 4, 8, 11, 15

objeví první Moongates proniknout na ostrově páně Britishova.

Ve městečku toho moc není. V The Armoury nakoupíš brnění, ve Weapons zbraně. V hospůdce Pub de Varg lze koupit metlu lidstva, ale také podplatit hospodského. Ten pak utrousí nějaký tip, který zaslechl v putyce. Ve všech hospůdkách lze dostat zhruba tyto rady:

„Some fighter s wear magic helmet.“

Z téhle rady si odneseme to, že Magic Helm, který je nutný k pračím pohledu View získáme od zabitého bojovníka (to jsou ti co většinou říkají „Uh, me tough!“).

„Sailors wear blue tassels.“

Pokud námořníci nosí modré štrápe, nebude to asi jen tak. Pouze s Blue Tassel v inventáři budeš moci nalodit na fregatu a plout s ní po mořích. Těžko říci, u koho štrápec najdeš. Prostě musíš chodit a vybijet nepřátele hlava nehlava.

„Guards carry keys.“

V první *Ultimě* jsi musel zabít chudáky šašky, aby ses dostal do vězení. Tady to budeš mít poněkud horší. Klíče mají strážci (to jsou ty velké, golemovské postavy ve hradech a vesnicích) jsou pěkně tuzí. Naštěstí se už nemusíš strachovat, že klíč nebude do zámku pasovat. Všechny zámky v galaxii jsou totiž stejné (to jsi nevěděl?) a tak s klíči ze Země bez problémů otevřeš dveře na planetě X.

„Planes need Brass Buttons.“

Tohle zní dost legračně. Letouny potřebují mosazné čudlíky. Ale je to pravda Abys odstartoval s malým dvouplošníčkem, musíš mít mezi speciálními předměty Brass Button.

„Mags carry wands and staffs.“

Z této rady jasně poznáš, že hůlky, které potřebuješ ke kouzlení získáš zabíjením magiků po cestách.

„Ankhs open space.“

Ankh budeš potřebovat pro lety do vesmíru.

Na jihovýchodním okraji městečka je obchod s dopravními prostředky: Transport. Na rozdíl od předcházejícího dílu série zde koupíš jenom koně a protože budeš neustále cestovat časem, ani ho pořádně nevyužiješ. Daleko lepší jsou fregaty, ale k těm se dostaneme později.

V obchodě jsou ještě dva strýci - patrně bráskové. Gerry Mayer se zmiňuje, že „Známe malé počítače.“ a John Mayer tě neustále vyhání vynést odpadky.

JESTER VILLAGE (VESNICE ŠAŠKŮ).

Kouzelníci nakoupí kouzla ve Wizardry, Klerikové v Holly Spells (Svatá kouzla). Alfred s Fish n Chips prodává potravinové balíky, které jsou nesmírně nutné k přežití. Vlastně je to s nimi stejné jako s Hit Pointy. Jakmile klesne jedna z hodnot na nulu, Avatar umírá. Na rozdíl od *Ultimy I* se žádné oživování nekoná. Prostě šlus, konec, finito. Musíš udělat reset a nahrát *Ultimu II* znovu.

Poslední zajímavou NPC postavou ve vesničce je Grendel. Tvrdí, že „Mistři hádanek jsou skutečnými mistry.“ Že by nějaká rada? Možná naráží na věštbu Oracle, se kterou se setkáme později. Ta je trochu zašifrovaná.

CASTLE OF LORD BRITISH. Tady najdeme další rozdíl od předchozího dílu. Lord British s tebou nijak zvlášť nekomunikuje. Ani se nestará o svou zemi a nepověřuje tě nějakým zvláštním úkolem. Zvláštní. Hráče zkušené v pozdějších *Ultimách* velmi překvapí fakt, že Lorda Britische můžeš zabít. Ani ti to nedá moc práce. Pochopitelně, až se do hradu vrátíš, bude zase naživu, stejně jako všichni ostatní, které náhodou vezmeš s ním.

Ve trůnním sále hradu je obchodník, který ti radí, abys dal králi dar (česky: abys mu „něco šoupnul“). Promluv s Britishem a ten ti za padesát zlatáků dá balík Hit Pointů. Většinou jich jsou tři stovky, ale někdy taky jenom stovka.

V severozápadním rohu hradu najdeš hrobku (Vault) ve které je pěkná hromada brnění a zbraní. Musíš jenom mít klíč k otevření dveří. Pokud máš klíčů hodně, můžeš zamířit do vězení a odemknout dveře do všech cel. Vězni se k tobě automaticky přidají a ty je můžeš vyvést ven. Pokud se nějaký zasekne, za zdi, zastav se a použij „P“ - pass dokud se ke skupince nepřipojí. I když vyvedeš všechny vyvrhele na svobodu, nic se nestane. Škoda. Mimojíně, pokud začneš utíkájit vězně pobíjet, strážci se na tebe vrhnou stejně, jako kdybys pobíjel obyvatele lokace. V poslední cele napravo najdeš zvláštní kreaturku, která nereaguje na možnost svobody. Je to Zkrocený Balron (Subdued Balron). Ten ti prozradí, že „Lithium packs 16th level.“ Co to znamená, na to budeš muset přijít sám. Možná to má co dělat s Lithiem.

V pravé části zámku ještě najdeš francouzského kuchaře André, který ti sice nabízí cold-duck-a (asi studená kachna), ale ať mu platíš kolik chceš, nic ti nedá. Hmm. V kapli najdeš Sestru Sledge a v malé místnůstce nalevo od ní Bratra Antose. Není to ale ten Antos, kterého budeš muset zanedlouho najít, je to jeho syn. Neustále se tě ptá, zda-li jsi našel jeho otce, ale i když se k němu vrátíš po tom, co jsi se starým Antosem mluvil, nic se nezmění.

PORT BONIFICE. Přístav Bonifice není příliš vzdálený od Britishova hradu a bude asi prvním místem, kde se setkáš s fregatami. K těm až za chvíli. V Chad Magic můžeš nakoupit kouzla pro mága a v X Road Chappel pro Klerika. Mc Donalls prodává jídlo a před vstupem dokonce potkáš maskota firmy Ronalla McDonalla, který tě zve na jejich nový drive-through. V Seer je Věstec, který má pro

tebe za hodně peněz hodně informací. Každá stojí fixní částku a aby dali smysl, musíš platit postupně vždy o stovku víc. Pokud dáš věstci 0 zlatáků řekne, že za „0 peněz ti neřekne žádné lži“. To samo o sobě zpochybňuje jeho následující proroctví.

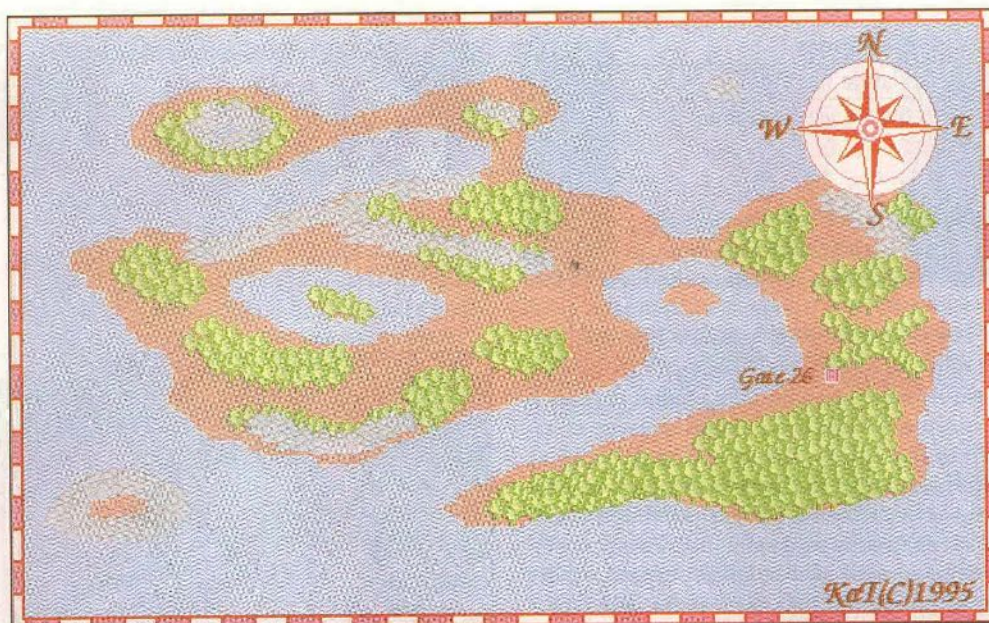
- 100 - Královna je král a král je špion,
- 200 - Zlo, které lidé konají je strašné,
- 300 - Ale pokud ho máš zapudit, potřebuješ prsten,
- 400 - Kde je ti ale nemohu říci,
- 500 - Ale řeknu ti už teď, že jiné cesty není,
- 600 - Slýchávám, že ve městě, kde voda teče svobodně,
- 700 - Je stařec žijící pod stromem,
- 800 - Nemá jméno, ale má radu,
- 900 - Možná když ho najdeš, řekne ti ji.

Sightless Sage stojící u obchodu pro mágy ti ještě poradí, alys „Našel otce a tak si vydělal prsten.“ Mozaika se začíná pomalu kompletovat.

A teď ke slíbeným fregatám. Dveře do přístavu jsou zamčené. Použij U - Unlock a kurozovou šipku, ale pozor, vyrojí se na tebe kupu bojovníků. Dorážejí na tebe, ale strážci tě ještě stále ignorují. Až jednomu bojovníku ránu vrátíš, poženou se na tebe i oni. Z toho vidíš, že jsou v zásadě dvě cesty, jak se do přístavu dostat, použij, kterou chceš. Nastup na loď, zadej B -board a pluj ke kanálu. Pozor na mořské hady, kteří tu žijí asi tři. Z lodi sice můžeš útočit starým dobrým A -attack, ale daleko výhodnější je pálit kanónem F - fire.

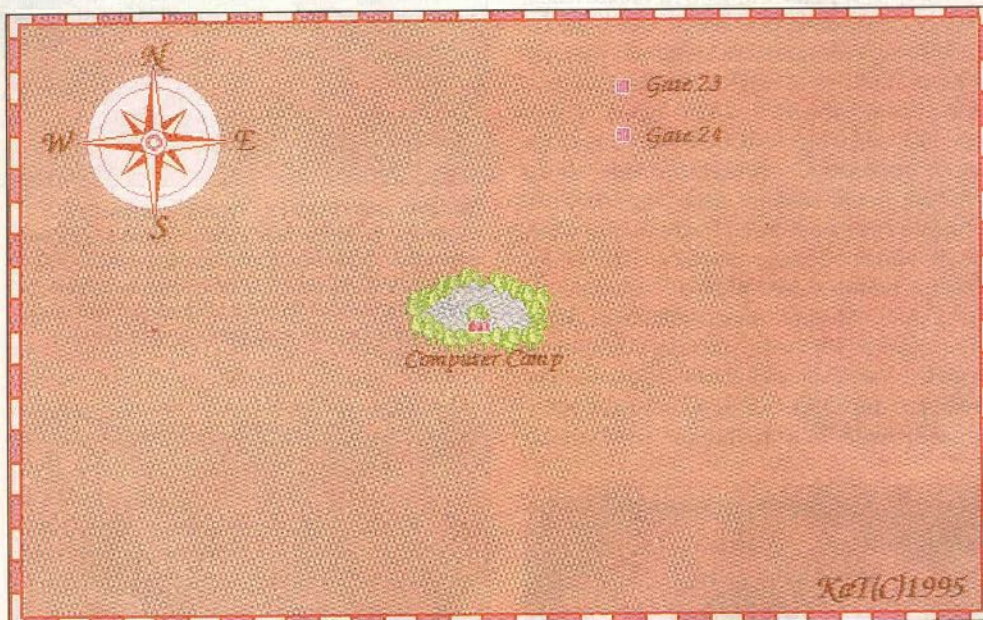
BARADINS TOWN. Pokud jsi absolvoval Věstce v Přístavu Bonifce, nebude pro tebe v Baradins Townu nic zajímavého. Magic prodává kouzla pro mágy, Clergy pro Kleriky. The Deli má nějaké jídlo a Oracle je další věstec, který ti řekne za stejné peníze stejné věci jako Seer v Bonifce.

NEW SAN ANTONIO. Do tohoto městečka se asi dostaneš celkem několikrát. Swashbucklers Pub and Pizza prodává pochopitelně pivo a tipy. Ve stejném komplexu budov je také malinkatý hotel honosného názvu - Hotel California na který jsi dostal v jednom městečku zajímavý tip. Jdi k recepčnímu a dej mu nějaké peníze. Kouzelník řekne „Alakazam“ a zvětší ti nějaké vlastnosti. Death n Destroy prodává zbraně a Armoury pochopitelně brnění. Custom je strážnice plná hlídačů. Je jich tam pěkná kupka, takže si rozmysli, než ve městě začneš provádět skopičiny. Transport prodává zase jenom koně (horse), který ti ale vážně v celé hře k ničemu není. Pokud ho budeš chtít ukrást a odemkneš dveře do stájí, prodává tě napadne a koně nakonec stejně neukradneš, protože to nejde. Bazén má podezřelý nápis „Plavání na vlastní riziko“, což je docela pochopitelné, když ve vodě jsou asi tři vodní hadi. Iolo a Gwen se asi dali dohromady protože tady mají obchůdek patrně s hudebními předměty. Veškerou komunikaci ale odmítají a tak se to nikdy nedozvíš.



MERCURY

Moongate 26 - Země 1990, Jižní Amerika



NEPTUN

Moongate 23 - Země 1423, Čechy

Moongate 24 - Země 1990, Jižní Amerika

U vězení si dej pozor, protože zavřený démon na tebe může útočit i přes zeď. To vlastně platí pro všechna zařízení tohoto tipu. Pochopitelně se můžeš pokusit vyvést všechny vězně z města, ale daleko důležitější je získat Quick Sword od Santreho. Odemkni si dveře do jeho cely a oslov ho. Vyhrožuje, že má rychlou čepel. Podle toho ho poznáš. Nabídní mu pět stovek a „Enilno je tvůj“. Od této chvíle máš zbraň, která ti pomůže zabít Minax.

Muž pod stromem se skrývá v parku za zdí na severním ústí řeky. Musíš odemknout dvoje dveře za Armoury a projít úzkou cestičkou. Pokud si staříkovi řekneš o prsten, odvěti, že musíš nejprve získat požehnání otce Antose. Pokud za ním přijdeš už s požehnáním, prsten ti bez okolků vydá.

Hezkou zajímavostí v severozápadním rohu města je letiště (Airport). Pokud odemkneš dvoje dveře, dostaneš se k malým dvouplošníkům. Stačí nastoupit - B a vzlétnout - L. Do-

staneš se opět na mapu celého světa a začneš přes ni cyklovat. Přistává se stiskem klávesy, ale bezbolestně se to odehraje pouze na zemi. Letounem se můžeš dostat přes všechny překážky, takže je to ideální transportní prostředek.

PIRATES HARBOUR. Pirátský přístav je smutné a legrační místo zároveň - podle toho, jak to kdo bere. Píše se rok 2112 a tohle je poslední osídlení na Zemi. Válku očividně vyhráli Rusové. Před Da Red Square (= The Red Square) najdeš Warena Beatty, který se neustále shání po Dianě Keaton. V Red Magic (Rudá magie) nakoupí kouzla magik, v Catholic zase Klerik. Red Lobster (není to nějaká síť restaurací v Americe?) i Ministry of Propaganda jsou už ve značném rozkladu.

dokončení příště — KaT

platforma: PC

existuje na: Amiga, Mac

recenze viz Excalibur 53

King Quest II

KAREL TAUFMAN

Romancing the Throne

Od čísla dvě vyšly všechny *King Questy* už jen v jedné verzi a tak budeme mít oproti minulému návodu trochu méně práce.

Protože tentokrát už nejsme v Daventry, bude dobré se nejprve podívat na záludnosti téhle nové zemičky - Kolomy. Tak předně, na západě je oceán ve kterém si sice můžete zaplavat, ale raději to nepřehánějte. Pokud se odchýlíš příliš na západ, nepřejdeš to. Navíc neuvidíš nic zajímavého kromě několika skákajících rybiček a hodně modré plochy. Východní část Kolomy je blokována horami, které tě nikam nepustí, i když na ně později vzlétneš, ale k tomu ještě dojdeme. Daleko důležitější je propast, která se krouží v pravém dolním rohu mapy. Nepřibližuj se k okraji a dej si pozor v přilehlých obrazovkách. Spadnout dolů se dá ještě lehčeji, než si myslíš. Přes propast vede podezřele vyhlížející provazový most. Tohle je ta největší zákeřnost, kterou jsem u *Sierry* kdy zažil a to jsme teprve ve druhém díle téhle ságy. Kdybych byl lamer, tak vám to oznámím až v průběhu návodu, ale asi se ve mě hnulo svědomí nebo vás mám rád, protože si čtete moje články, takže poslouchajte, než se samým dojetím rozpláču. Tak tenhle proradný mostík můžete přejít jen sedmkrát. Po té se zhroutí i s vámi. Matematikům už došlo, že po sedmém přechodu zůstanete uzavřeni na ostrůvku. Velmi správně. Problém je v tom, že abyste hru dokončili, musíte přes můstek právě sedmkrát přejít. To je nechutnost, co? Pochopi-

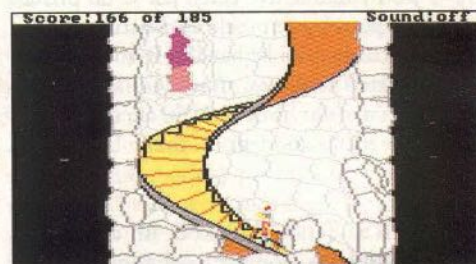


Tak tahle výletní chatka s typickou americkou schránkou na dopisy není výletní chatka s typickou americkou schránkou na dopisy, ale domeček Karkulčiny babičky s typickou americkou schránkou na dopisy. Jak je vidět Roberta se inspiroval vším možným, ale své fantazii ponechává zcela volné pole působnosti.



Magické dveře jsou v Kolymě jenom jedny. Respektive troje, ale vlastně jenom jedny. Err... Pokud nebudete hrát direktivně podle návodu, přesto byste měli vědět, že přes most, který ke dveřím vede, lze přejít jen sedmkrát. Problém je v tom, že vy přes něj musíte přejít právě sedmkrát. Tak si to užijte.

tenle jsem na to přišel až za polovinou hry a musel jsem trandit hezky od začátku. Vám se to teď už nestane. Uprostřed Kolomy je jedovaté jezero. Jezírek je tu požehnaný, ale tohle je nejenom největší, ale také nejtmavší. Asi to něco znamená. Pokud z něj chceš pít, nebo v něm plavat (SWIM), raději si to předem rozmysli nebo alespoň ulož hru. Podobně, jako v prvním díle, i tady pobíhá po zemi spousta NPC postavíček, z nichž většina tě nemá ráda. Nejnebezpečnější je Hagatha. Je to zlá čarodějnice, strůjkyně veškerého zla v zemi. Pokud Hagatha Graham chytí, uvaří si ho v kotli. Doporučuji alespoň jednou shlédnout. Kouzelník kouzlí podobně, jako v jedničce, ale tentokrát se z jeho magie Graham nevzpamatuje a navždy zůstane žábou. Zato skřítek, který stejně jako po-

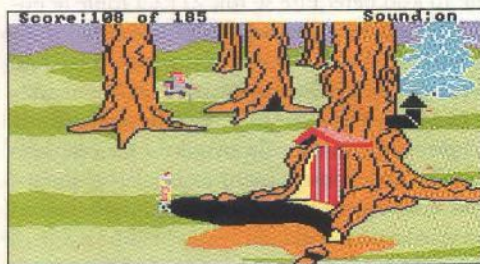


Schody jsou Robertinou máníí. V *KQ2* si jich užijete habaděj a pokud ani jednou nespádnete a nezabijete se, nejste člověk. Tyhle schody v bílé věži na magickém ostrově už jsou našťastí poslední, které budete muset absolvovat. Za oknem prosvítá šílená barevná paleta magické země (ano to nahoře je obloha a to dole je „oceán“). Dropouty v černých polích na obrázku jsou pozůstatkem otevřených textových oken. Nezavil jsem se jich ani při jiných konfiguracích počítače a při delších interakcích mi dokonce poselí celou obrazovku.

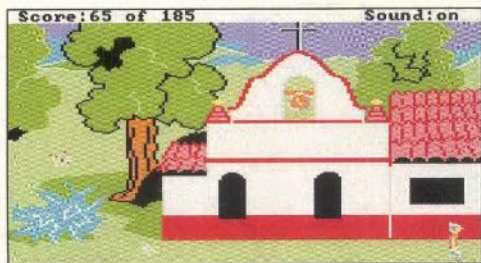
sledně krade, není už vůbec tak nebezpečný, pouze protivný. Tentokrát totiž můžeš proniknout do jeho skrýše a uloupené věci si zase vzít. Poslední nebezpečnou NPC je vlk, který je občas asi náhodně podstrkovan místo babičky do postele a had, duchové a upír o kterých si ale povíme více až přijde jejich řada. Dobré NPC postavíčky jsou v *KQ2* výrazně v menšině. Po paloučcích pobíhá Červená Karkulka (Little Red Riding Hood) a v posteli v domečku leží babička. V obchodě najdeš prodavačku a v kostele mnicha. Podobně jako v *KQ1*, i zde je víla, která tě popráší ochranným pylem. Poletuje kolem kostelíku. Tak to by mohlo být všechno k NPC postavám a my se už můžeme v klidu věnovat ději. Podobně jako v minulém návodu i teď bude nejlepší začít malou obchůzkou spojenou s absorbcí všech sesbíratelných předmětů. Pokud na vás vykukne Hagatha, nebo jiná po-



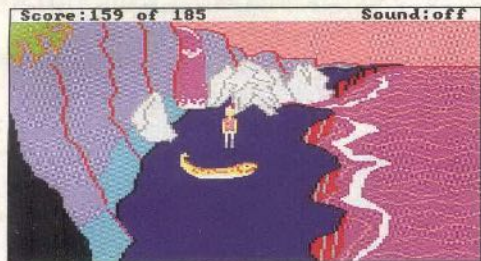
Podobně jako Daventry má i Kolyma svou čarodějnici. Obě jsou ošklivé, zlé a kutí něco u kotle. Hlavní rozdíl je v tom, že zatímco tu první můžete uvařit v její vlastní polévce, s tou druhou nepohnete. Snad si ji Roberta šetří pro další díly (uvidíme někdy přistě), ale vy ji nemůžete provést vůbec nic ošklivého.



Po lesích Kolomy se potuluje několik velice nepřímých NPC postav, které si přímo říkají o ránu pěstí. Bohužel jsou všechny rychlejší, nebo silnější než Graham a tak je lepší jít jim z cesty. Tenhle hoch byl náhodou i v prvním *King Questu*. Je to skřítek a krade.



Církevní misie se protlačila i do Kolomy. Zvon v levé části domu neustále bimbá až je poledne, nebo 12:10. U dveří v pravé části kostelíku se zjevuje vila, která na Grahama hodí kouzelný pyl. Král po něm sice nezačne létat, ale bude hodnou chvíli nezranitelný.



Zlatá rybka je zase z nějaké pohádky. Roberta si skutečně s originalitou nedává moc práce. Tahle potvůrka navíc vůbec neplní tři přání, ale funguje jako vodní taxi. Když ji chcete sníst, vyhlámete si zuby. Tak je tady vůbec nějaká spravedlnost?

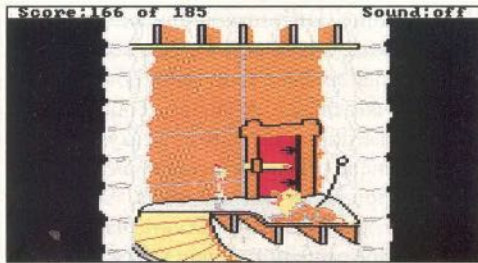
tvora, rychle zmizí do jiné obrazovky. Od místa, kde tě vyvrhlo moře jdi na jih, až k malé, bílé škebli. Seber ji (TAKE SHELL) a otevři (OPEN SHELL). Najdeš v ní náramek. Pokud pojedeš podle návodu nebude ti sice k ničemu dobrý, ale pár bodů navíc jistě neuškodí. Jdi na východ a u stromku seber opřený kolík (TAKE STICK -), ještě se bude hodit. Jdi směrem na jih a u jezírka zahni doleva. Na pláži najdeš zapomenutý trident vládce moří Neptuna. Asi mu ho odplavil příliv. Seber ho (TAKE TRIDENT -). Nyní se vrať k jezírku a přeplav (SWIM) na jeho druhou stranu. Na trávě tady leží kus kmene stromu. Dobře si ho prohlédni (LOOK IN LOG -) a seber nalezený náhrdelník (TAKE NECKLACE -). Náramek i náhrdelník patří ve hře do kategorie pokladů. To znamená, že je můžeš použít pokud si ti nepodaří dokončit nějaký subquest jako náhradu za objekt získaný subquestem. Pochopitelně tím utrpí tvé bodové ohodnocení. Pokračuj dvě obrazovky dál na východ a u velkého stromu se zastav. Prohlédni si dutinu v kmeni (LOOK HOLE -) a vyndej z ní kladívko (TAKE Mallet -). Vydej se na jih, obejdi kostelík a dojdi až k prvnímu okraji otráveného jezera. Otoč se k němu zády a u jezera na východě si dobře prohlédni velký balvan na zemi (LOOK ROCK -). Je v něm otvor, který bude lepší si prohlédnout zblízka (LOOK OPENING). Jak zjistíš, někdo do něj ukryl brož a ty se jí teď můžeš obohatit (TAKE BROOCH -). Svatební dárky se nám začínají scházet dohromady. Od jezera jdi na sever, ke kostelíku a vstup dovnitř (OPEN DOOR). Uvnitř klečí mnich, který si tě příliš nevšímá. Po pravdě řečeno zcela tě ignoruje. Zaujmeš ho tak, že si vedle něj klekneš a pomodlíš se (PRAY). Na svatého muže to zapůsobí a zeptá se tě na jméno. Odpověz po



V kostele nejprve narazíte jen na nemluvného mnicha, ale vrátíte se sem na konci hry, kdy si budete brát princeznu Valanice. Nevidím sice, kdo jde Grahamovi a Valanice za svědky, ale svatebčané vypaďjí vskutku rozmanitě. Neptun dokonce vytáhl i mořskou pannu. Dracula vstal z mrtvých a vlevo najdete obra, kterého jste patrně zabili v prvním díle série. Napravo od něj zase sedí drak ze stejné hry. Celá scenerie staví hru najednou do úplně jiného světla. Roberta nás nutí dívat se na ni značně z nadhledu, což zajímavě kontrastuje s jejím přístupem k pohádkovému světu *King Questu* tak, jak ho prezentuje pro tisk.

pravdě GRAHAM a mnich ti daruje posvěcený kříž, který by tě měl ochránit od zlých mocností. Hned si ho dej kolem krku (WEAR CROSS -). Protože se mnich vrátí k modlitbám, vyjdi ven a vydej se na západ, až k babiččině domečku. Pozorně si prohlédni poštovní schránku a otevři ji (OPEN BOX). Uvnitř je hezký košík, který hned uźmi (TAKE BASKET -), když si ho prohlédneš, zjistíš, že je plný jídla. Můžeš ho sice celé sníst, ale pak přijdeš o důležité body. Když už jsi tady, zajdi k babičce (OPEN DOOR) a promluv s ní (TALK GRANDMA). Dozvíš se, že stařenka je churava a těší se na svou vnučku - Červenou Karkulku, která ale nejde a nejde. All right, s tím něco uděláme. Vyraž do přírody a vyhledej Karkulku. Pokud s tím budeš mít problém a nebuděš jí moci nikde zastihnout, vyber si dvě sousedící obrazovky ve kterých se vyskytuje a procházej z jedné do druhé. Za chvíli by se mělo děvče objevit. Karkulka je holka neposedná a neustále pobíhá po obrazovce. Dostaň se k ní tak na tři kroky a oslov ji (TALK GIRL). Dozvíš se o jejím trápení. Nesla babičce papu-hamu (KaT se zvolna stává infantilním - pozn.Amph), ale někde o košíček přišla. Naštěstí ho musel najít nějaký dobrák listonoš, když skončil v babiččině schránce na dopisy, napadne tě a protože jsi košík jistě nevyjedl, dáš jí ho (GIVE BASKET TO GIRL). Pokud je košík už prázdný, Karkulka si ho nevezme, ale i tak se dá hra dohrát. Na oplátku za plný koš ti děvče dá puget květin, které právě natrhalo. Právě jsme se nenápadně přesunuly přes první fázi řešení hry - celoplošnou absorpci a můžeme se vrhnout na prostřední část - otevření tří magických dveří.

PRVNÍ MAGICKÉ DVEŘE. Podle mapy dojdi k mostu přes propast. Nemusíš se bát přejít, nepodařilo se mi z něj spadnout (teď až po sedmém použití, ehm), ani když jsem se moc snažil. Opatrně přejdi k podivným dveřím, které jsou na ostrůvku severním směrem. Jsou to magické dveře za nimiž je magický vchod do tajemné magické země, kam Hagatha zaklela princeznu nějakým magickým zaříkadlem. Prohlédni si dveře (LOOK DOOR) a přečti si lístek (READ INSCRIPTION), který na nich

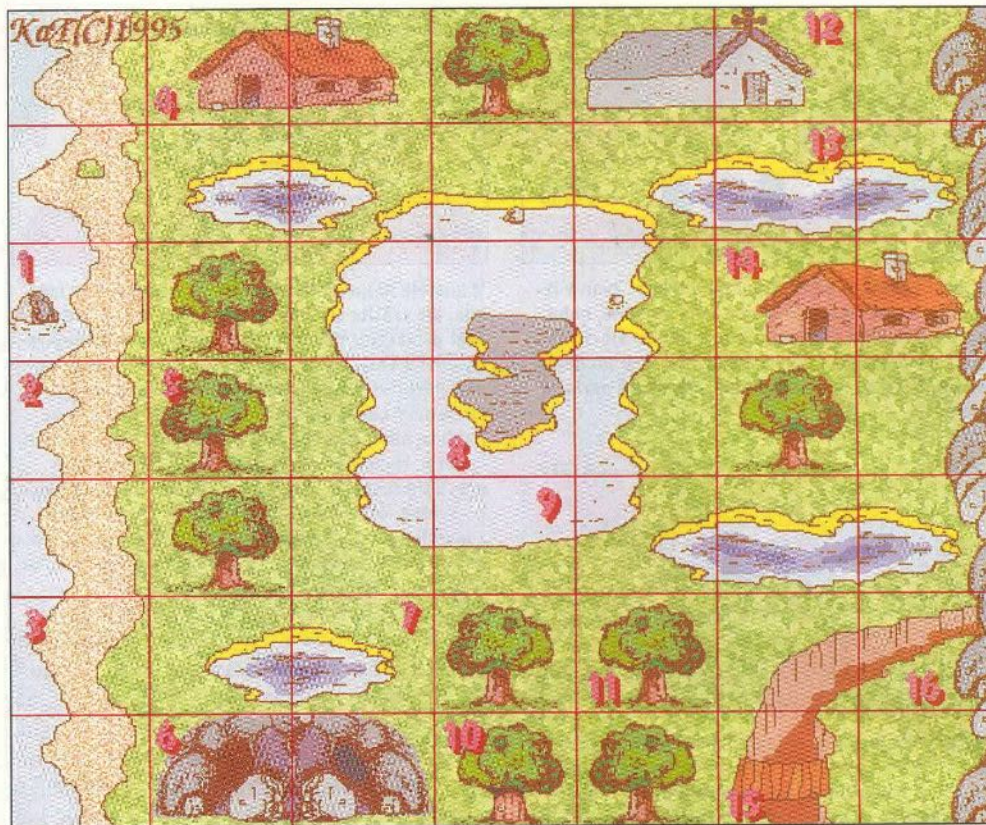


Lev je úplně poslední překážkou ve hře. Řve a hezky při tom kroutí hlavou. Podobně jako v mnoha jiných případech, i zde existují dvě řešení situace. Můžete ho bez milosti odpravit a nebo lživě podplatit. Jenom jestli přijdete na to čím.

visí. Dostaneš podezřelou radu. A bys tyto dvířka otevřel, musíš udělat „cák“. Hm. Jdi k pobřeží a přejdi, nebo přeplav k místu, kde se na kameni vyhřívá mořská panna (není tu, dokud si nepřečteš lístek na prvních dvířkách). Pokud jsi na břehu, vejdi do moře a doplav (SWIM) k ní. Vylézt na skalisko (CLIMB ROCK) teď bohužel nemůžeš a tak se budeš muset spokojit s vizuálním kontaktem, protože krasavice ignoruje veškeré tvoje snahy o konverzaci. Můžeš jí nyní darovat Neptunův trident (GIVE TRIDENT TO MERMAID), ale příliš velkého vděku se nedočkáš. Pokud na ní chceš zapůsobit, můžeš jí dát některý ze šperků, ale potom přijdeš o cenné body. Ideální řešení je darování pugetu od Karkulky (GIVE FLOWERS TO MERMAID). Mořskou pannu potěší a za odměnu ti pošle mořského koníka na jednu okružní turistickou projížďku světem pod hladinou. Pak tě opustí. Není důvod k otálení, nasedni na zelenáče (RIDE HORSE). Koník tě vezme pod hladinu, kde uvidíš plno rybiček a zaveze tě až k Neptunovi. Velkému (doslova) králi moří předeje jeho ztracený trojzubec (GIVE TRIDENT TO KING) a dočkáš se nečekané odměny: lahve s černým hadrem. Inu v jiných světech mají věci jinou cenu, indiánům se zase líbila bižuterie (a ohnivá voda - Amph.). Ceny - neceny, nenech se lahví jen tak odbýt a seber i klíč, který se objeví v otevřené škebli (TAKE KEY). Přeci neodejdeš s prázdnou. S plným kapsama se vrať na hladinu. Doplav ke břehu a vydej se k Hagatině jeskyni. Když vejdeš dovnitř, mohou nastat dva případy. Pokud máš štěstí, Hagatha nebude doma. Pokud máš smůlu, bude si babizna kuchtit něco dobrého v kotli. Ať tak či onak, bude tvým cílem ptáček v kleci u stěny jeskyně. Pokud tu čarodějnice není, můžeš ho jednoduše sebrat (TAKE CAGE), ale pokud to uděláš v její přítomnosti, začne mizera jeden mrňavej zpívat a to krátkozrakou obludu upozorní na tvou přítomnost. Naštěstí máš hadr od Neptuna. Otevři lahev (OPEN BOTTLE) a vyndej ho (TAKE CLOTH). Pak ho přehoď přes ptáčka zpěváčka (PUT CLOTH OVER CAGE). Každý kdo měl papouška tenhle figl zná. Pak už jen seber klec (TAKE CAGE) a rychle pryč odsud. Pokud budeš mít štěstí, uvidíš u východu z jeskyně zajímavý inter-žánrový úkaz. Pokud ne, podívej se na obrázky tady někde okolo. Od jeskyně babizny utíkej dál na východ až dojdeš k trpaslíkovu stromu. Otevři dveře (OPEN DOOR) a vejdi dovnitř. Opatrně slez po žebří-

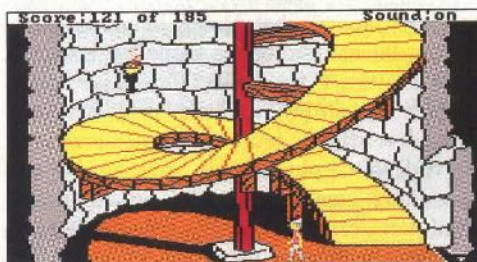
ku (manuálně, kurzorovými šipkami) a dej si pozor, protože žebřík nevede zcela kolmo dolů. Pokud z něj spadneš tady nahoře, zabiješ se. O obrazovku níže to už fatální nebude. A teď pozor. Následuje můj pitomý zákysový bod a jeden z méně příjemných „figlů“ Sierry. V obrazovce napravo je skřetova skrýš. Úplně náhodně tam je, nebo není, přičemž platí, že tam můžeš klidně osmkrát za sebou vejít a mrzák jeden mrňává tam neustále je. Až při devátém pokusu je pryč. Zapamatujme si to a v žádném puzzle *Sierra* nedůvěřujeme, ušetříme si tak všichni hodně, ehm, zákysů. Takže vejdi a pokud na tebe trpaslík vyběhne, rychle zase uteč vlevo. Pokud tě chytí, jenom tě vyhodí před dům, takže to žádný velký risk není. Až se do místnůstky probouješ, podívej se nejprve do truhly, pokud ti něco sebral (OPEN CHEST) a prohlédni si ji (LOOK IN CHEST) a seber náušnice, které skřet už někomu odcizil (TAKE EARRINGS). Případně si vezmi i své ukradené věci (TAKE XXX). Pak se přesuň ke krbu (pozor na oheň!) a vezmi horkou polévku (TAKE SOUP). Babička by mohla ulevit. Vrať se zpátky do lesa a nezapomeň na to co jsem říkal o žebříku. Cestou nahoru se z něj padá daleko lépe. V lese pokračuj dál na východ a přes most ke dveřím. Protože už máš první klíč, bez ostychu je odemkni (UNLOCK DOOR). K tvému překvapení se pod prvními dveřmi objeví další dveře a na nich pochopitelně další nápis. Přečti si ho (READ INSCRIPTION) a dozvíš se, že ten, kdo chce odemknout tyto dveře se musí dívat hodně nahoru. Hmm.

DRUHÉ MAGICKÉ DVEŘE. S prákem v ruce se vydej za prodáváčkou do obchodu, uvidíš, jak bude ráda. Přečti si lístek v okně (READ SIGN) - aha, už je otevřeno - a vejdi (OPEN DOOR). Promluv si s ženščinou (TALK WOMAN) a získej od ní Alladinovu lampu buďto za již zmiňovaného práčka v kleci (GIVE CAGE TO WOMAN), který jí byl odcizen a nebo za šperky (GIVE NECKLACE, BROOCH,... TO WOMAN). Pokud použiješ práčka, vynese ti to lepší bodové ohodnocení. Vyjdi z obchůdku ven a najdi si nějaké klidné místo, kde lampu třikrát po sobě přeलेšti (RUB LAMP). Třikrát se ti objeví džín, který ti dá tři dary. Meč s vytvarovaným hadem na rukojeti (SWORD), koňský postroj - chomout (BRIDLE) a létající koberec (CARPET). Pak se lampa vypaří. Nevadí, máme co potřebujeme. Nastartuj koberec (FLY CARPET) a vydej se směrem vzhůru, jak po tobě žádal nápis na druhých magických dveřích. Dostaneš se na malou plošinu na vrcholcích hor. Jdi doprava, až narazíš na hada, který ti brání v cestě. Můžeš s ním promluvit (TALK SNAKE), ale kromě vyhrůžek se ničeho rozumného nedočkáš. Přesně jako v mnoha dalších případech, i nyní máš na výběr dvě možná řešení. Hada můžeš skolit mečem od ducha z lampy (KILL SNAKE), ale to se ti vymstí v pozdější fázi hry, o nižším bodovém ohodnocení nemluvě. Raději použij nějakou šílenou dedukci, na jejíž logické opodstatnění jsem nepřišel, ať jsem dělal, co jsem dělal: dej chomout hadovi (PUT BRIDLE ON SNAKE). Zlomíš tím zakletí a z nepřátelského



LEGENDA:

- 1 Na tomto mořském skalisku se v pravý okamžik objeví mořská panna.
- 2 Škeble na pláži něco skrývá.
- 3 Neptunův ztracený trident.
- 4 Domeček a v něm babička, nebo taky vlk. Před domečkem schránka a ve schránce košíček.
- 5 Pod stromem je vražedný nástroj - dřevěný kolík.
- 6 Jeskyně čarodějnice Hagathy.
- 7 Náhrdelník v dutém kmeni na trávě.
- 8 Draculův ostrov.
- 9 Tady se v pravý okamžik objeví převozník.
- 10 Dveře ve stromu vedou do trpaslíkova domečku.
- 11 V dutině stromu se skrývá kladivo.
- 12 Kostelík s knězem je zároveň jedno z míst, kde se objevuje víla.
- 13 Další drahocenný šperk.
- 14 Antikvariát.
- 15 Mostík, přes který nepřejdete více jak sedmkrát.
- 16 Troje magické dveře.

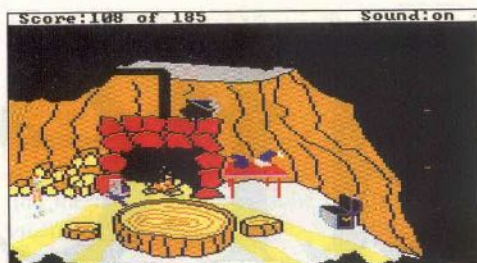


Ačkoliv budou točité schody jednou z nočních mûr mnohých hráčů, je jeden nádherně jednoduchý způsob, jak po nich přejít. Vždy po pár krocích výstupu-sestupu požadovaným směrem vraťte hlavu do zdi. Pokračujte svým směrem a znovu do zdi. Zdoluhavé, ale pokud chcete přežít ...

hada se stává krásný okřídlený kůň. Promluv s ním (TALK HORSE) a on ti za odměnu dá malou kostku cukru. Ještě ji ale nejez, bude se hodit později. Vydej se raději doprava do jeskyně, kde seber druhý klíč (TAKE KEY). Vyjdi ven z jeskyně a na kterémkoliv místě náhorní

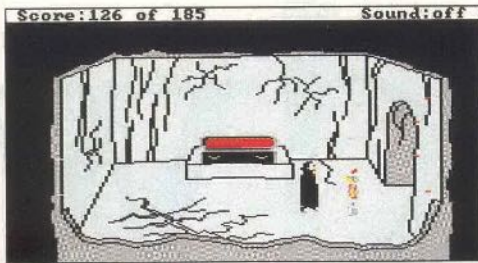
plošiny použij létající koberec (FLY CARPET). Přistaneš vedle obchůdku v lese. S druhým klíčem se opět vydej ke dveřím za vratkým mostíkem. Odemkni je (UNLOCK DOOR) a přečti si lístek na třetích, a posledních, dveřích. Odvážné srdce? Hmm.

TŘETÍ MAGICKÉ DVEŘE. Jdi k jedovatému jezeru, kde potkáš převozníka v kápi. Hoch se tu objeví až po té, co si přečteš třetí dveře. Už teď se můžeš nechat dopravit na strašidelný ostrov, ale pokud chceš plný počet bodů, jdi nejprve za babičkou do jejího domku (OPEN DOOR) a dej jí teplou polévku od skřeta (GIVE SOUP TO GRANDMA). Babičku to v její nemoci zahřeje a za odměnu tě nechá nakouknout pod svůj postel (LOOK UNDER BED), kde najdeš plášť a prsten. Oba vypadají velmi tajemně a na prstenu jsou iniciály C.D. Že by Count Dracula? Vrať se zpátky k převozníkovi. Aby jsi ho zmátl, oblékni si plášť (WEAR CLOAK) a na prst navlékni prsten (WEAR RING). Převozník tě bude považovat za „někoho jiného“ a převezte tě na ostrůvek (ENTER BOAT). Pokud bys nechtěl používat přestrojení, můžeš charonka podplatit některým z pokladů. Na ostrově se měj pěkně na pozoru. Jediny dotek jedovatých trnů keří, které obepínají cestu ke hradu a je s tebou konec. Projít k bráně je sice možné, ale daleko obtížnější, než prokleté slézání stonku fazole v prvním díle. Pokud jsi hada nezabil, ale proměnil v koně, je právě teď ta správná chvíle na konzumaci kostky cukru (EAT SUGAR). S ní v žaludku se dostaneš k bráně bez větších problémů. Tam ale narazíš na dva duchy. Pokud máš na krku kříž od mnicha, nemáš se čeho bát. Další způsob jak je obalamutit je právě to samé přestrojení, které popletlo převozníka. Otevři dveře (OPEN DOOR) a vejdi do hradu. Směrem

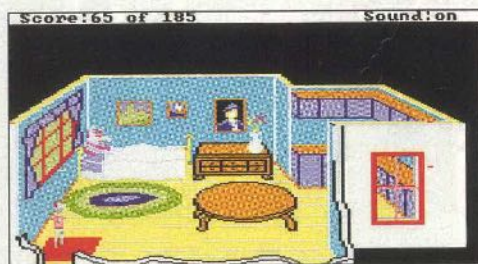


Pokud vám skřet v KQ1 ukradl nějaký předmět, nemohli jste ho už nijak získat. To se ve dvojce změnilo. Proniknete-li do jeho doupěte v dutém stromě, můžete si všechny svoje věci převzít z jeho truhly. Možná v ní najdete i něco navíc.

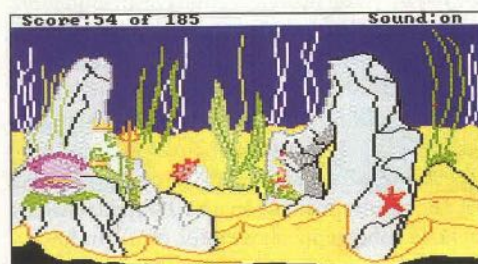
doprava je temná chodba s rakví hraběte Draculy. Aby ses k ní dostal, budeš si muset posvítit. Projdi dveřmi doleva a vystup po podivném točitém schodišti do prvního patra. Jsi v Draculově ložnici. Do postele se ti zalehnout nepodaří, můžeš ale hraběti uzmut jeho oblíbenou svíčku. Otevři šuple (OPEN DRAWER) a vyndej ji (TAKE CANDLE). Aby jsi ji zapálil, budeš se muset přiblížit k některé louči a využít její plamen (LIGHT CANDLE). Se zapálenou svíčkou se vydej z hlavní haly pravými dveřmi. V jídelně seber ze stolu šunku (TAKE HAM) a jdi dál doprava. Pokud bys chtěl jít po schodech na severu nahoru, narazil bys na truhlu, kterou zatím nedokážeš otevřít. Sejdi po protivných schodech do podzemí a dej si při tom pozor, kam šlapeš. Pokud jsi nehrál první *King Quest* a nebo jsi v něm vynechal schodiště v horách, raději hodně sejvuj. Myši pobíhající dole ve sklepeních si nevšímaj a jdi do dveří vlevo. A teď dávej dobrý pozor. Podobně jako v případě babičky a vlka, i tady je náhodně Dracula „doma“, nebo někde poletuje. V tom prvním případě je rakev zavřená. Doporučuji si počkat, až zavřená bude. V opačném případě bys musel létajícího Dracula nahánět po hradě a to může být pěkná nuda. Takže, až přijdeš k zavřené rakvi, nadzdvihni víko (OPEN COFFIN) a rychle použij kolík z lesa (KILL DRACULA). Fantastická animace. Válek jsem se pod stolem. Pokud nebudeš dost rychlý, Dracula z rakve vstane a půjde po tobě. Pokud nebudeš mít mnichův kříž, zakousne tě. V opačném případě se zalekne a proměnívše se v netopýra, začne poletovat po hradě. Po odumřelém upíru zůstane jedna prázdná rakev. Prohlédni si ji a seber klíček (TAKE KEY). To ale není všechno. Zvedni polštář (TAKE PILLOW) - a to platí i když jsi upíra nezabil - a najdeš další klíč. I ten si můžeš přivlastnit (TAKE KEY). Nyní je ta správná doba na to, vydat se do druhé věže. Tohle schodiště je daleko užší a zákeřnější, protože jeho druhá polovina je vidět jen z podhledu. Dá se ale projít vcelku hravě. Stačí po každých pár krocích daným směrem ustoupit směrem ke zdi, když půjdeš do zdi, nikdy nespadneš, protože mezi zdí a schodištěm není mezera. Uf. V patře se vrhni na truhlu a odemkni ji (UNLOCK CHEST) a otevři (OPEN CHEST). Najdeš v ní hudební nástroj (TAKE TIARA). To je tak všechno co tady na hradě můžeš udělat. Vrať se na břeh a nastup do převozníkovy lodky (ENTER BOAT). Kostlivec tě převez-



Dracula žije na tajemném hradě uprostřed Kolymy. Dostat se k němu přes otrávené jezero není žádná švanda. Je několik způsobů jak se s ním vypořádat, jen byste neměli zapomenout na posvěcený křížek ve vaší kapse. Aby vám byl k něčemu dobrý, musíte nejprve použít WEAR CROSS.



Aby dostala alespoň v něčem své inspiraci nechává Roberta Williams do babičiny postele občas vklouznout krvežíznivého vlka. Pokud se vám nepodaří utéci před ním včas ven z domku, je po vás. Divíte-li se, kde se v domku to zvíře bere, můžete si domyslet, že je s babičkou smluvený. Zní to logicky.



Jednou ze světlých stránek KQ2 je cestování pod hladinou moře. Uvidíte několik vybělených koster, neškodné žraloky a setkáte se i se samotným králem moří - Neptunem. Jeho dar je dost podivný a vás bude daleko více zajímat obsah škeble u levého okraje obrazovky. Pokud toto opomenete, nikdy hru nedokončíte.

na druhý břeh. V zemi Kolymy se toho už nedá moc dělat a tak se klidně vydej odemknout třetí dveře s vědomím, že se zpátky přes mostik už nebudeš moci vrátit. Pokud ti je líto, že necháváš Haghatu žít, můžeš jí zkoušet strkat do kotle, nebo vymysli něco podobně zábavného, ale pochybuji, že budeš úspěšný. Takže přes most a ke dveřím (UNLOCK DOOR), které se pod třetím klíčem otevírají. Za nimi už je cesta do (další) magické země. Vejdi.

OSVOBOZENÍ VALANICE. Uh? To jsou barvičky co? Dej si pozor ať nespadneš do vody, nebo co to je, protože ať je to co je to, plavat se v tom nedá. Jdi na sever až k podivnému kolu, což je rybářská síť. Seber ji (TAKE NET) a přístup ke břehu. Budeme rybařit (FISH). Možná to budeš muset zkoušet vícekrát, než něco vylovíš, ale buď trpělivý. Nakonec se ti podaří vyhodit na písek velkou zlatou rybu. Prohlédni si ji (LOOK FISH) a aby ti splnila jedno přání, hod' ji zpátky do „vody“ (TAKE

FISH, na okraj břehu: THROW FISH). Ryba ti nenabídne tři přání, ale pouze projíždku po tomhle podivném moři. Nevadí, stejně ber (RIDE FISH), uvidíš animaci, která tě podobně jako ta u upíra svalí pod stůl. Po šílené jízdě skončíš na malém ostrůvku, kde není skoro nic zajímavého. Můžeš jít na východ a sebrat ze země amulet (TAKE AMULET) a pokud dojdeš až na východní břeh ostrova spatříš v dálce ostrov. Je to takový malý podraz pro fandky stoprocentních řešení, kteří se na něj budou snažit dostat. Marň. Jediné co tady můžeš udělat je navštívit bílou věž uprostřed ostrůvku. Vejdi (OPEN DOOR) a vyšplhej po dalším schodišti až do patra. Od své vyvolené nejsi v tuto chvíli vzdálen více než pár kroků, ale přesto budeš mít potíže dostat se až k ní. Dveře totiž hlídá nebezpečně vypadající lev. Jdou dva způsoby jak ho odstranit. Můžeš ho zabít jako hada (KILL LION), což ti vynese nižší bodové ohodnocení a nebo můžeš použít šunku z Draculova stolu (GIVE HAM TO LION). Lev po ní tvrdě usne. Pak už jen otevřít dveře (OPEN DOOR) a vpadnout si s princeznou do náruče. Můžeš na ni mluvit (TALK VALANICE) a pokud se tě zeptá na jméno, odpověz po pravdě - GRAHAM. Valanici můžeš taky dosytosti líbat (KISS VALANICE) a až se ti to bude zajídat, prohlédni si pozorně amulet, který jsi na ostrově našel. Je na něm napsáno slovo HOME - domov. Vzpomeň si na E.T. a po jeho vzoru řekni home (SAY HOME). Následuje svatební finále, tak jako v každé pořádné pohádce. Dobrou noc.

POZNÁMKA KE KING QUEST I. Na závěr mi dovoluete doplněk k návodu na *King Quest I* z minulého Excaliburu. V téhle hře je jeden zapeklitý problém, který nedával pařanům celého světa spát po celé roky. Jméno kouzelného skřítky - gnomu na ostrůvku, který chrání troll. Jak víte, já na něj přišel díky časovému odstupe od vydání hry v *Sierra Trivii*, ale nedalo mi to a při svém pobytu v Londýně na nedávném ECTS jsem se po tomhle zákysovém místě trochu pídil a tady je oficiální vyjádření *Sierry*. Sedte na nějaké pevné židli, nebo to nepřežijete. Takže gnomovo jméno je Rumpelstiltskin a vyskytuje se v nějaké „známé“ pohádce, takže pouze pokud ten příběh znáte, můžete na hádanku snad najít odpověď. Ještě žijete? Prý aby hráčům pomohla, umístila *Sierra* do druhé verze *King Questu 1* ten zlatý kolovrátek. Prý je to nějaký „známý“ prvek z inkriminované pohádky. A teď další bomba. Poznámka, že někdy se vyplatí myslet pozpátku, neznamena, že by hráč měl říci gnomovo jméno pozpátku, ale obrátit písmena v abecedě a tak jméno zakódovat (A nebude A, ale Z, atd.). Ve snaze ulehčit hráčům práci (ha, ha, ha) vydala *Sierra* druhou verzi hry v níž byly správné obě varianty, jak NIKSTLITSELMUR, tak IFNKOVHGRGHPRM. Tak a jeden letitý problém máme s krku.

A aby toho nebylo málo, v příštím Excaliburu se uvidíme v kompletním návodu na *King Questu III - To Heir is Human*. —KaT

hardware

PETR CHLUMSKÝ

3D-Blaster VLB verze



PC karta urychlující několikanásobně grafiku

V poslední době se přímo roztrhl pytel s mnoha nejrůznějšími simulátory, které pracovaly v SVGA rozlišeních, takže pro alespoň trochu rozumnou rychlost jste potřebovali minimálně Pentium na 100 MHz. Ale ani s Pentiem na 166 MHz nedosáhnete v těchto rozlišeních opravdu plynulé grafiky (tj. minimálně 20 snímků za sekundu). Jak jsem nastínil ve svém článku o počítačové grafice v Ex. 50, tak jediným rozumným řešením je zavedení standardního hardwarového akcelérátoru, jež by podporoval především výpočty a algoritmy týkající se trojrozměrné grafiky. Jedním z pokusů o zavedení standardu je právě 3D-Blaster od firmy Creative Labs, jež v současné době přichází na trh. O tom, jestli splní očekávání můžeme zatím pouze spekulovat, a tak se raději budu věnovat popisu této sympatické hračky.

3D-Blaster se bude vyrábět ve dvou variantách. V současné době se máte možnost setkat pouze se variantou VLB, které se také týká této recenze.

JAK TO VLASTNĚ FUNGUJE

Testovaná VLB varianta 3D-Blastera je řešena tak, že k jejímu používání budete potřebovat již nainstalovanou video kartu. U pokročilejší PCI verze se počítá s tím, že 3D-Blaster bude mimo jiné kompletně suplovat funkci videokarty.

3D-Blaster a videokarta jsou navzájem propojené přes propojení. Pokud pracujete s normální aplikací pod operačním systémem DOS, tak 3D-Blaster tiše spí a čeká na svoji hodinu. Jakmile pustíte hru podporující 3D-Blastera, tak zase usne vaše normální videokarta. Řešení podle mne poněkud netradiční, ale budiž. Pod

Windows 95 si můžete vybrat, jestli bude aktivní vaše původní videokarta, nebo můžete používat 3D-Blastera, který vám nabídne několik základních hardwarově akcelerovaných funkcí. Vzhledem k tomu, že tyto funkce jsou akcelerovány i těmi levnějšími videokartami, tak jeho použití předpokládám pouze v případě, že máte v počítači levnou ISA videokartu, která na sobě nemá akcelérátor pro Windows.

PODPORA

S 3D-Blasterem se také dodává budget, jež obsahuje následující hry: Magic Carpet Plus od EA-Bullfrog obsahující jak klasickou jedničku Magic Carpeta, tak i Hidden Worlds, Rebell Moon od Creative Labs, Nascar Racing od Papyrusu a Hi-Octane od EA-Bullfrog. Podrobnou recenzi těchto projektů se můžete přečíst na jiném místě tohoto Excaliburu ve strhujícím Twynově podání.

Jestliže můžeme věřit slibům firmy Creative Labs, tak 3D-Blastera budou podporovat následující firmy: Acclaim, EA/Bullfrog, Fenris Wolf, GameTek, Gremlin, Infogrames, Interplay, Lucas Arts, Maverick Simulation, Microsoft, Mindscape, Ocean, Papyrus, PF Magic, Psygnosis, Papyrus a Virgin.

Velmi zajímavá je taky podpora OpenGL pod Windows 95. Bohužel tuto informaci jsem získal pouze na tiskové konferenci firmy Creative Labs. V materiálech, jež nám Creative Labs zaslala spolu s 3D-Blasterem, o tom nebylo ani vidu ani slechu. Tak nevím.

JAK TO VYPADÁ

VLB verzi 3D-Blastera jsem testoval na počítači 486DX4/100 VLB, 8MB RAM, CirrusLogic 5428 2MB VRAM VLB. K testování jsem samozřejmě použil hry dodávané v originál-

ním balení s 3D-Blasterem. Na testované konfiguraci všechny výše jmenované hry běžely v SVGA naprosto plynule. Jestli to bylo těch slibovaných 20 snímků za sekundu to nemohu říci, ale podle mě 486ka s 3D-Blasterem v pohodě předčí většinu nadupaných Pentii.

SOUKROMÝ NÁZOR AUTORA RECENZE

Hlavní výhodou je cenová přístupnost 3D-Blastera. Nechci teď spekulovat o jeho ceně (naposled jsem slyšel něco o 10 000 Kč), neboť je poměrně zanedbatelná. Hlavní výhodou je fakt, že na hraní špičkových 3D her vám bude stačit obyčejná 486DX4/100. A navíc výsledný efekt vám bude závidět celá komunita Pentiiů.

3D-Blaster je krokem, který je v současné době naprosto nutný. Teď jde jen o to, jestli se tato technologie uchytí a stane se vyhledávaným standardem. Všechny předpoklady k tomu má - dostatečný výkon, příznivou cenu a hlavně obrovskou a silnou firmu v pozadí, jež si jistě nebude chtít toto tučné sousto proklouznout mezi prsty. — Genagen

TECHNICKÁ SPECIFIKACE:

3D-Blaster je Plug&Play karta, která splňuje normu ISA Plug&Play1.0. Standardně se dodává s 1MB DRAM a 1MB VRAM. Tyto hodnoty jsou rozšiřitelné až na 2MB DRAM a 2MB RAM.

PODPORA

3D-Blaster bude kromě her podporovat i několik serióznějších aplikací: Microsoft/RenderMorphics' Reality Lab Criterion's RenderWare Argonaut's BRender 3DR

platforma: PC

minimum: PC 486DX/33 VLB,
4 MB RAM, VGA video
karta, DOS 5.0 a vyšší,
Windows 3.1 a vyšší.

doporučeno: PC 486DX4/100 VLB,
8 MB RAM, SVGA
video karta, Windows 95.

výrobce: Creative Labs

cena: asi 10 000 Kč

BENCHMARK

V podstatě žádný skutečný standardizovaný benchmark neexistuje, takže jsem v této partii vycházel pouze z materiálů, jež vydala firma Creative Labs. Proto je možno o jejich objektivitě maličko pochybovat. Protože však žádné jiné měřítko v současné době neexistuje, jiná možnost mi nezbývá.

ZÁKLADNÍ BENCHMARKOVÉ CHARAKTERISTIKY 3D-BLASTERU:

→ Vykreslí 200 000 vystínovaných a otexturovaných trojúhelníků za sekundu.

→ Vyplní něco okolo 25 000 000 bodů za sekundu.

Pro srovnání - Pentium/100 MHz v režimu 640x480 dokáže vyprodukovat 8-10 snímků za sekundu. Naproti tomu 486DX4/100 MHz s 3D-Blasterem v pohodě, bez mrknutí oka, vyplní na obrazovku 20 snímků za vteřinu.

TROCHA TECHNICKÉ SPECIFIKACE

3D-Blaster hardwarově podporuje:

Konstatní stínování, Gouraudovo stínování, mapování textur, antialiasing textur, průhledné objekty, kreslení bodů, čar a polygonů, dithering, zooming, Z-Buffer.

PODPOROVANÁ ROZLIŠENÍ:

320x200 8/16/24 bit

640x200 8/16/24 bit

640x350 8/16 bit

640x400 8/16 bit

640x480 8/16 bit

800x600 8/16 bit

1024x768 8 bit

Uživatelé operačních systémů řady Windows jistě také potěší hardwarová akcelerace jejich oblíbeného systému. Zde se především jedná o funkci BitBlt, vyplňování polygonů a hardwarový kurzor.

MALÝ SLOVNÍČEK POJMŮ POUŽITÝCH V TOMTO ČLÁNKU:

ANTIALIASING - při zvětšování obrázku (či textury) dochází k jeho roztřepení a zhrubnutí. V Excaliburu se objevil pojem popisující tento jev jako „rozpixelování“. Antialiasing je algoritmus, který tomuto rozpixelování do značné míry zabráňuje.

BITBLT - klasická funkce Windows API, jež zobrazuje bitmapy na obrazovce.

DITHERING - algoritmus jehož se mimo jiné i ke snižování počtu barev v obrázku.

ISA - velmi stará 16ti bitová a pomalá sběrnice používaná především na počítačích PC&compatible

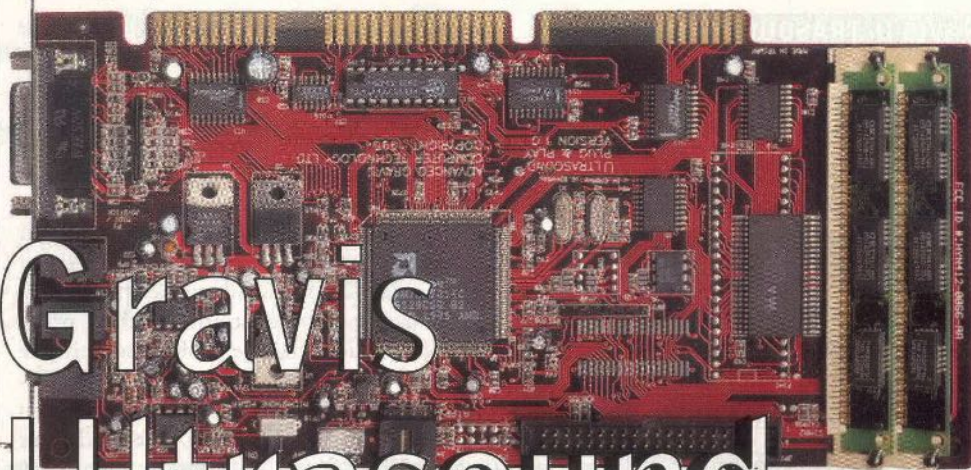
VLB - typ sběrnice používané téměř jenom na počítačích PC&compatible. Jedná se o poměrně rychlou, nespolehlivou a levnou sběrnici.

PCI - typ sběrnice, již se dostává pozornosti a na ostatních platformách, než je PC&compatible. Jde o spolehlivou a relativně rychlou sběrnici

Z-Buffer - algoritmus, pomocí něž se řeší viditelnost jednotlivých objektů.

Zooming - pojem, který se vztahuje ke zvětšování či zmenšování obrázků.

Nejlepší zvuková karta pro PC



Gravis Ultrasound

PnP

SVATOPLUK ŠVEC



Windecks, hifi věž do windows od Gravis.

platforma: PC

typ: zvuková karta

minimum: PC 486SX, 30 MB na HDD, 16bitový ISA slot

tvůrce: Advanced Gravis ve spolupráci s Advanced Micro devices

producent: Advanced Gravis

datum vydání: zima 1995

zapůjčili: G.P.H. Partners Praha (tel: 02/344 171)



Cubic Player, klasika, průběhy samplů.

HARDWAROVÁ STRÁNKA VĚCI

Gravis Ultrasound PnP (GUP) je pokračovatelem známé řady zvukových karet kanadské firmy Advanced Gravis, které přinesly do světa PC wavetable syntézu.

Prodává se ve dvou verzích, které se od sebe liší tím, že na GUPu PRO je osazeno 512 kB RAM, zatímco na standardní verzi jsou pouze prázdné sloty. Karta má vstupy ze zesilovače a mikrofonu, výstup má pouze na zesilovač a pak klasický MIDI konektor. GUP je postaven na čipu jménem AMD INTERWAVE GFA1 DDSP, který vznikl jako výsledek joint-venture Gravisu a firmy Advanced Micro Devices, kterou snad ani nemusím blíže představovat (AMD 386DX, kvůli které musel Intel vypustit 486SX, AMD Enhanced 486, K5 apod.). Tento čip umí hardwarové mixování, a to celých 32 kanálů, totéž s FX kanály, prostě k mixování vzorků nepotřebuje procesor, čímž mu samozřejmě obrovsky ulehčí práci, na rozdíl od Soundblastera AWE 32, který má v sobě FX modul ze Soundblastera 16. Dále pak pár drobností, jako možnost současně 16-ti bitové přehrávat i nahrávat při vzorkovací frekvenci 48 kHz, další množstvím může být ATAPI IDE konektor pro připojení CD-ROM mechaniky, takže pokud chcete mít na Enhanced IDE 4 hadry a ještě CD-ROMku, null problemo. Co se týče efektů, k standardním Echo, Chorus a Reverb přibýly ještě Fading a Flagging. V nabídce na webu (www.gravis.com) se píše, že efekty jsou dostupné při osazení dodatečnou pamětí, což mohu potvrdit po poslechu pár MIDů ve windows (a to mám osazeno pouze 512 kB z možných 8 MB), na to samé pod DOSem si vzhledem k mládí této karty budeme muset ještě chvíli počkat, zrovna tak jako na programy, které ji plně využijí. GUP umí také hardwarovou kompresi zvuku ADPCM 4:1, A-law a gama-law, ovšem jak funguje nebo jak se to projevuje při práci s kartou, opravdu nevím, to je spíš otázka pro specialisty v oboru a ne pro WotaNa.

GRAVIS ULTRASOUND PNP

90

testováno na: 486DX4/120, 24MB
RAM, 4xsp CD-ROM, ATI VESA 2MB

pro: hardwarové mixování 32 kanálů, nízká cena (kolem 3.700 Kč. bez daně), má konektor na ATAPI CDRom, ADPCM komprese 4:1, plno nástrojů na internetu, vývojářský kit je součástí balíku, možno rozšířit na 8MB (místo na dva krátké SIMMy), je fialová a malá. **proti:** manuálu se nedá říkat ani reklamní brožurka, help ve windows není v .hlp formátu.

speciality: splňuje normu MPC-3 pro multimedia, umí současně přehrávat a nahrávat.

Pokud chcete, aby vám chodil zvuk u všeho hned napoprvé, kupte si dražšího Soundblastra. Pokud si dáte tu práci danému programu domluvit, aby si s Gravisem rozuměl nebo v horším případě sehnat na něj opravný patch, pak můžete od Gravisu čekat více než nejlepší poměr mezi cenou a výkonem na trhu.

Pro MIDI má karta k dispozici 1 MB ROM se základními nástroji (nějak jsem toho švába nemohl na kartě najít, byl tam jeden takovej podobnej ROMce, pivo měl dobrý, ale byl nákej divnej). Byl jsem s kartou u Twyna, který má GUSa MAX a říkal, že má lepší bubny a smyčky, ale prý horší kytaru.

SOFTWAREVÁ STRÁNKA VĚCI

Začnu od konce, protože ten nejvíc zajímá majitele GUSů, kteří uvažují o koupi GUPa: kompatibilita se Soundblasterem (myslím tím Soundblaster Pro 8 bit, ne SB16) se zlepšila, zkoušel jsem ji asi u osmi her a výsledky byly dobré (třeba u Transporta to nebyly 100% stejné zvuky jako na Soundblasteru, ale neskrípalo to, nekousalo se to apod.). Tuto kompatibilitu zajišťuje buďto klasický sbos - IWSBOS nebo MEGAEM, který zní lépe a je spolehlivější (potřebuje při spuštění paměťový manager, v balíku je i patch na EMM386.EXE). Nicméně stejně nechápu lidi, kteří si vybírají a hodnotí kartu podle toho, zda si na ní budou moci jednou za půl roku přehrát nějakou starou hru, která je

pomalou 8 bit mono a zapomínají na to, že karta s vlastnostmi jako má GUP, se kupuje pro hry, které teprve přijdou. Tyto programy jsou součástí čtyř disket dodávaných ke kartě, s ovladači pro DOS, Windows a Windows 95, dále pak CD s několika sharewarovými hrami, utilitkami a demy, za zmínku stojí snad jen plné verze programů Cakewalk Express a Sound Forge XP. Při instalaci ovladačů pro windows nebyly problémy, pouze je třeba odstranit všechny předcházející audio ovladače. Pokud se ocitnete u hry s GUPem v nesnázích, použijte PREPGAME, který opraví ovladače a starší DOS4GW na novější verzi, která už umí i vyšší IRQ. Když už jsme u těch IRQ a DMA: GUPovi nastavuje tyto parametry při inicializaci program IWINIT podle údajů v textovém souboru. A to docela jde. Dalším nezanedbatelným plus GUPa a vůbec všech Gravisů je velká podpora vývojářů a hudebníků přímo od mateřské firmy, na sítích je možno sehnat nové nástroje, vývojový kit je pak přímo součástí CD. V době psaní recenze jsem měl k dispozici jen pár přehrávačů hudebních modulů, ze kterých mě nejvíce učaroval Cubic player, který si

např. upravuje samply a nástroje pro MIDy tak, aby se vešly do paměti Gravisu, popř. je resampluje, má filtry, surround nebo nadeťmovaná echa (neumí ještě efekty nového čipu, ale i tak je prostě nejlepší).

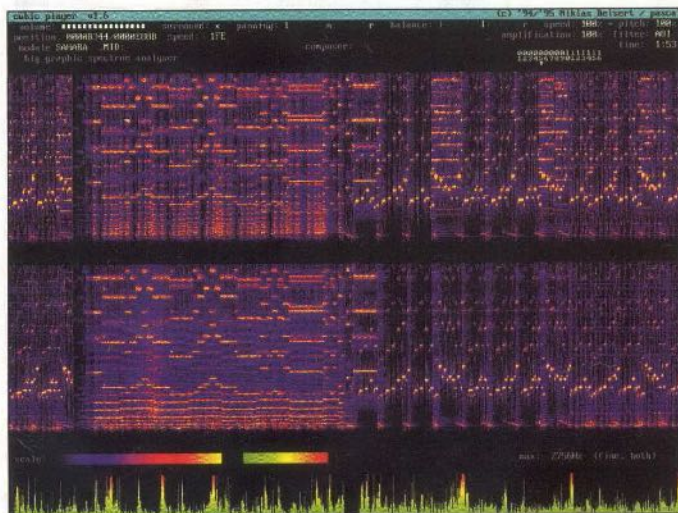
PNP TROUBEL

Pod svícnem je nejvíc tma, a to se projevilo i u mě. Mám totiž „jen“ 486tku, ale už s bordem, který má PnP bios, bohužel asi ne z těch nejlepších. Když ho totiž ovladač Gravisu požádal o parametry (adresu řídicího portu), vrátil mu -1, po čemž následovalo čekání, až z portu -1 něco přijde, a ono kupodivu nic nepřišlo, takže program skončil v nekonečné smyčce - zamrzl. Kdyby někdo měl podobný problém, ať v souboru IWINIT.EXE na offsetu 2723 hexa zapíše B8 00 00 (místo volání rutiny na zjištění PnP parametrů se do AX zapíše návratový kód „rádcové nenašli“). Na kartě je sice jumper na vypnutí PnP, po tom už ho nenašel ani Gravis setup.

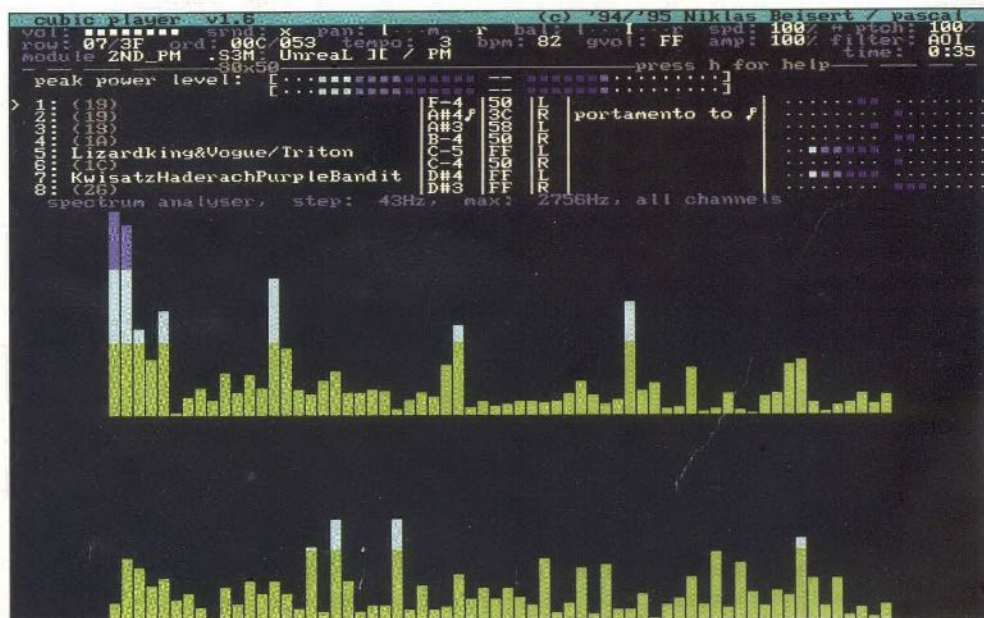
NA ZAVĚŘ

Asi jste si všimli, že jsem nepopisoval, jak na mě karta působila po vybalení nebo jak lehce a na kolikátý pokus zalela do slotu, protože jsou to blbosti. To, že na PC vůbec nic nechodí na první ani druhý, ... pátý pokus je všeobecně známo a pomalu nám ten rituál začínají závidět ostatní platformy. No, a jestli si karta s nějakou hrou nerozumí, je to ve 100 případech ze sta chyba softwaru, nikoli hardwaru. U hardwaru je hlavní to, co umí. Gravis Ultra PnP toho umí dost.

—Wotan



Cubic Player, frekvenční analyzátor a spektrum.



Cubic Player. Tohle připomíná Modplayera.

Blizzard 1230-IV

Turbo board

JOSEF KOMÁREK

V dnešní době se už amigista bez vylepšení svého stroje zkrátka neobejde. Nejdřív mu začnou být diskety malé, dobrá, koupí si harddisk. Pracuje s grafikou a najednou mu dojde RAMka. Co pak? Koupí si paměťovou kartu. Amigista povýší, začne pracovat s 3D grafikou a tu zjistí, že mu jeho Amiga výslednou scénu počítá příliš dlouho, že tahle hra není na jeho mašině to pravé, co udělá potom? Koupí si turbokartu!

CO JE TO ZA PLACÍČKU?

Turbokarty značky *Blizzard* vyrábí známá německá firma *Phase 5*. Obaly jejích výrobků se vyznačují černočernou černí a ani tento není výjimkou. Uvnitř nalezneme útlý manuál v němčině a v angličtině, kde se dozvíme mnoho zajímavých informací o *Blizzardu 1230-IV*. Karta obsahuje procesor Motorola 68030 taktovaný na 50 MHz, ke kterému můžete jako asistenta přikoupit matematický koprocesor FPU 68882 rovněž na 50 MHz. Kartu lze osadit standardními „dlouhými“ 72-pin SIMM moduly a používat tak Fast RAM o velikosti až 128 MB. Samozřejmě jsou baterií zálohované hodiny. Na *Blizzardu* najdeme i rozšiřující DMA-konektor, na který můžeme připojit například řadič SCSI-II, a jumper, kterým si můžeme nastavit režim MAP-ROM - obsah paměti ROM se přepokopíruje do Fast RAM, čímž se znatelně urychlí práce systému. Ovšem musíte počítat s tím, že přijdete o 512 kB RAM.

NEŽ KARTU UVEDETE DO CHODU

Karta se instaluje, jak jistě všichni víte, do ZORRO-II slotu, který skrývají padací dvířka na spodní stěně Amigy 1200. Ještě než se pokusíte kartu nasadit na konektor, doporučuji všechny prostory, kde by se karty mohla dotýkat čehokoliv kovového, třeba spodní strany klávesnice, vystlat papírem. S nasazením do slotu opatrně - karta jde poměrně ztěžka. Pokud se vám to povede, zaklapněte dvířka, zapojte a zapněte Amigu. Pokud vám stále bliká kontrolka *power*, je to tím, že se vám karta někde zkratuje. Takže radím tu poznámku o vyštýlce brát vážně.

TESTOVÁNÍ SYSTÉMOVÉ

Blizzarda jsem testoval dvěma programy, a to AI-BB v.6.7 a SysInfo v.3.23. SysInfo mě utvrdilo v tom, že nyní je moje Amiga téměř tak rychlá, jako A4000 s procesorem 040/40 MHz a je x-krát rychlejší než A600 (ale při každém

test	A1230-IV/4 MB Fast	A1200/2 MB Chip
Dhrystone	18412.80 dhrystones/s	3201.94 dhrystones/s
Write Pixel	10826.33 pixels/s	3787.13 pixels/s
Line Test	1431.86 lines/s	1306.3 lines/s
Elipse Test	6.76 s	13.05 s
Sort	4.16 s	22.25 s
Inst Test	5030654.08 instrukcí/s	802102.01 instrukcí/s
Emu Test	13.40 emulated MHz	2.48 emulated MHz
Memory Test	Transfer Rate 15.22 MB/s	Transfer Rate 3.27 MB/s

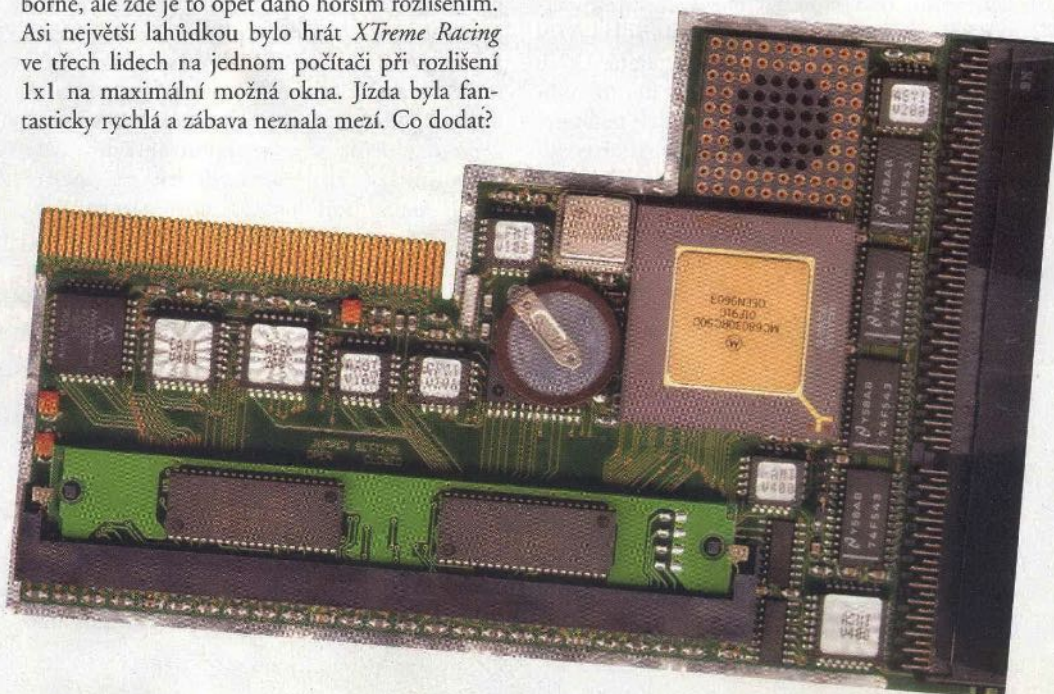
testu vykazovalo jiné hodnoty). Mile mě také překvapilo, že se použitím Fast RAM velmi znatelně zvýšila přenosová rychlost mého 540 MB harddisku z 1.4 MB/s na 2.2 MB/s. Program AI-BB výsledky SysInfo jen potvrdil a ještě doplnil provedením několika testů, jejichž výsledky si můžete prohlédnout v tabulce. Myslím, že rozdíl mezi holou dvanáctistovkou a *Blizzardem 1230-IV* se 4 MB Fast RAM jsou více než znatelné.

TESTOVÁNÍ HERNÍ

Na jaké jiné hry by se mohla tato karta hodit, než na hry využívající vektorové a texturované grafiky. Výsledky jsou ohromující, posuďte sami: *Gloom Deluxe* běhal při 1x1 pixel na full window velice plynule a dynamicky, demo *Breathless* jakbysmet, *Alien Breed 3D* si zahrál na *DOOMA* spuštěného na 486 DX2/66, ale zase má grafiku 2x2 pixely. Hra *Fears* šlapala na největší okno výborně, ale zde je to opět dáno horším rozlišením. Asi největší lahůdkou bylo hrát *XTreme Racing* ve třech lidech na jednom počítači při rozlišení 1x1 na maximální možná okna. Jízda byla fantasticky rychlá a zábava neznala mezí. Co dodat?

NEŽ SI KARTU KUPÍTE.

Po týdnu testování jsem kartu jen velice nerad vracel. Je to doplněk, který mnohokrát zpříjemňuje práci s Amigou 1200, jak programátorům či grafikům, tak samozřejmě i hráčům. Po celou dobu se mi nestalo, že by se *Blizzard* nějak nesnášel se systémem, jen některé hry běžely trochu rychleji, než bylo zvykem. Zde se ještě musím zmínit o jedné fantastické vlastnosti této turbokarty - můžete ji kdykoliv vypnout pomocí určité kombinace kláves a svému softwaru opět nabídnout svou starou Amigu, aniž byste museli oddělovat spodní kryt a kartu vypínat pomocí jumperů. Tak to bude asi všechno. Víte, co vám firma *Phase 5* nabízí, jak to funguje a jaký z toho budete mít užitek. Vřele tento výrobek doporučuji každému dvanáctistovkařovi, kterému už jeho stávající hardwarové vybavení nestačí a touží po něčem silnějším. Nemusí to přece být jen PC... — Joe



software AVG 4.0

TOMÁŠ JIRÁK

platforma: **PC**

typ: Antivirový systém

výrobce: Grisoft

distributor: Grisoft

datum vydání: listopad 1995

testováno na: 486 DX4/120, 8 MB

RAM a na PC 286/12, 1 MB RAM

Asi každý z nás se již alespoň jednou potká s počítačovým virem. Viry mohou být zábavné, ale v poslední době rozsáhlých diskových kapacit může takováto přítomnost celkem zamrzet.

Když vám najednou z ničeho nic začnou padat písmenka nebo se vůbec nepodaří nastartovat počítač, tak je to sice nepříjemné, ale každý trochu zběhlý uživatel si s takovýmto problémem dovede poradit. Nabootuje z diskety a pak jednoduše viry zničí. Zničení však není vždy tak jednoduché, a proto je potřeba mít k tomuto účelu nějaké nástroje, jenž vám vaši ne moc příjemnou práci usnadní. Nejvíce známe a používané antivirové systémy jsou SCAN a CLEAN. V podstatě se jedná o dva sourozence, jeden viry hledá a druhý je pak ničí. Popularitu si získali tím, že jejich úspěšnost a aktualizace je na velmi vysoké úrovni.

CO TO VLASTNĚ VIR JE?

Většinou se jedná o velice malý program, který nepřesáhne 4 KB. Existují hlavní dvě skupiny virů: boot viry a souborové viry. V případě boot virů jde o malý program, jenž přežívá v systémové oblasti disků. Když tedy nabootujete ze zařízení, kde se právě skrývá takovýto virus, tak se automaticky zcela bez vašeho zásahu dostane na každý disk, který se dostane do styku s vaším počítačem. Naopak souborové viry napadají pouze soubory a v nich se šíří dál. Neznamená to však, že když máte v počítači 50 nakažených souborů a jen jednu nakaženou systémovou oblast, že souborové viry načiní daleko více nepořádku. Viry jsou pohromou počítačových sítí a pirátů. Dá se téměř s jistotou říci, že když budete mít na svém počítači jen originál software, tak se se nemusíte virů téměř bát, ale jak už to na tom světě chodí i výjimky se najdou! Viry většinou poničí data, která jsou pro vás nepostradatelná. I když se vám takovouto ztrátu podaří překonat, musíte u poč-

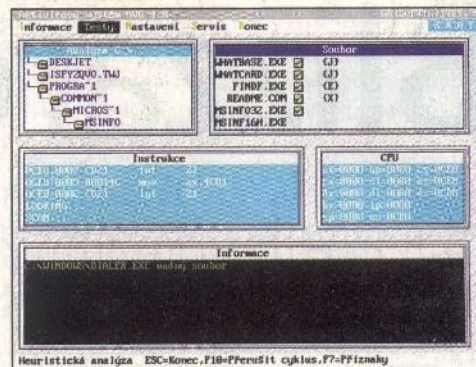
Docela dobrý český antivir

tače strávit hodiny a hodiny při nové instalaci softwaru (při dnešních kapacitách disků kolem 1 GB je to velice náročná a nepříjemná činnost). Když chcete zničit takový souborový virus můžete

naprosto jednoduše vymazat nakažený soubor a vše je v pořádku. Hlavní omyl však nastává, když si myslíte, že boot virus se vám podaří zničit naformátováním disku (v některých případech je to postačující). Pro zničení boot virů potřebujete zničit tabulku FAT (tabulka s uspořádáním souborů na disku) a to se vám podaří buď programem FDISK (kterým se rozdělují pevné disky), nebo low - level formátem (po této proceduře stejně musíte použít program FDISK). Některé viry jsou tak chytré, že když začnete pracovat s nakaženým souborem, tak se virus přemístí do dalších dvou souborů a z původního se vymaže.

JAK NÁM S VIRY POMŮŽE AVG?

Program AVG 4.0 byl vyvinut na konci minulého roku a jeho demo verze byla představena na počítačové výstavě INVEX 95. Jedná se o zcela český produkt brněnské firmy Grisoft, která už jistotu dobu stojí v čele antivirových systémů vůbec. Hlavním rozdílem oproti předchozím verzím je, že viry jsou většinou nazývány mezinárodními jmény. Vnitřní grafické prostředí se kromě barev téměř nezměnilo. Teto program má několik možností nalézání virů. Kromě standardního testování paměti a prohlížení souborů proti známým virům zde stojí z zmínku heuristická analýza. Ta slouží k nalezení dosud neznámých a velice složitých polymorfních virů. V zásadě se jedná, že jakmile spustíte heuristickou analýzu, tak se každý spustitelný program provádí krok za krokem a přitom se s maximální pečlivostí hlídá systém, aby nedošlo ani k sebemenšímu poškození. V tomto případě jde o velmi složitý postup, kde se vám vyplatí mít rychlý procesor. V případě že máte trochu slabší stroj můžete parametry analýzy pozměnit v nastavení. Tam si vyberete do jaké hloubky se budou provádět instrukce, kolik jich má proběhnout a v poslední řadě můžete nastavit časové omezení. I když zrovna nedisponujete silným počítačem má heuristická analýza veliký účinek na hledání virů. Odplatou za tento komfort je celkem časté hlášení o „případném“ napadení. Při mé práci s programem AVG jsem bral v úvahu jen hlášení, když si byl systém jistý napadením. Heuristická analýza je velice zdoluhavá, a proto je lepší nejdříve spustit antivirový test a heuristickou analýzu použít jen na adresáře s podezřením. Další funkcí je srovnávací test, který si při prvním spuštění vytvoří informace o všech souborech a při následném provedení kontroly vám program vypíše případné změny ku původní verzi. Jedná se o obdobu antivirového systému pod MS-DOSem, který si vytváří informace o souborech do souboru chklst. ms. AVG má také nástroje na uschovávání systémových oblastí. V případě poškození, nejen viry, je možno původní data obnovit a vyvarovat se dalším problémům s tím spjatých. Jelikož při těchto operacích pracujete s nejdůležitějšími oblastmi vašeho PC je tento nástroj chráněn heslem. Heslo se dovíte jen z instalační diskety. O efektivitě normálního antivirového hledání je zbytečné se vůbec



zmiňovat, jelikož existují tisíce virů a sebelepší program nemůže najít naprosto všechny. AVG je českým produktem, a proto jsou zde zastoupeny téměř všechny odrůdy virů, které se objevily na našem území. Je příjemné, že zde nechybějí viry dávné minulosti jako je *friday13* nebo *vir*, který proběhl přes „všechny“ počítačové sítě *One_half*.

ZPŮSOB IDENTIFIKACE

Když prohlédnete adresáře resp. celý disk, tak se vám vypisují na obrazovku programy, které byly v nedávné minulosti testovány a aktuální soubor, jenž je právě zkoumán. Za jména souborů je přidávána ikonka, která naznačuje o souboru: poškozen, zkomprimován, podezření, nakažení nebo v pořádku. Dále je zde „report“, kde je prováděn záznam o nalezených virech nebo podezřeních. Na našem obrázku byl naleznut pouze poškozený soubor. Dobrou vlastností je, že report nemusíte složitě opisovat, ale necháte ho zapsat do vámi zvoleného souboru, který můžete bez menších těžkostí vytisknout. Když provádíte heuristickou analýzu, tak se vám za jména souborů vypisují písmenka, jenž naznačují co soubor provádí s vaším PC. Podle skupiny znaků můžete identifikovat zda se jedná o virus či o standardní funkci programu. Ke každému znaku je tu napsáno průměrně pět řádek textu. Takovýmto způsobem můžete nalézt naprosto neznámé viry. Proto si AVG zapisuje zprávy z heuristické analýzy do souboru, který byste měli zaslat firmě Grisoft, a ta by jej měla začlenit mezi známé viry v další verzi. S výše zmiňovanými znaky se dá hrát i z druhé strany a to, když hledáte informace o nějakém konkrétním viru. Pokud bych měl hodnotit kvalitu odstraňování napadených částí ze souboru, tak bych ji hodnotil jako 100% pouze jedná-li se o známé viry. V případě, že naleznete virus pomocí heuristické analýzy, tak AVG sice nákladu údajně odstraní (soubor má svoji původní kapacitu), ale většinou se soubor změnil v naprosto nepoužitelný. Asi si říkáte: „Mám vir, ale co s ním!“ Stále bude platit co není v počítači nemůže ublížit.

CO ZBÝVÁ DODAT ZÁVĚREM

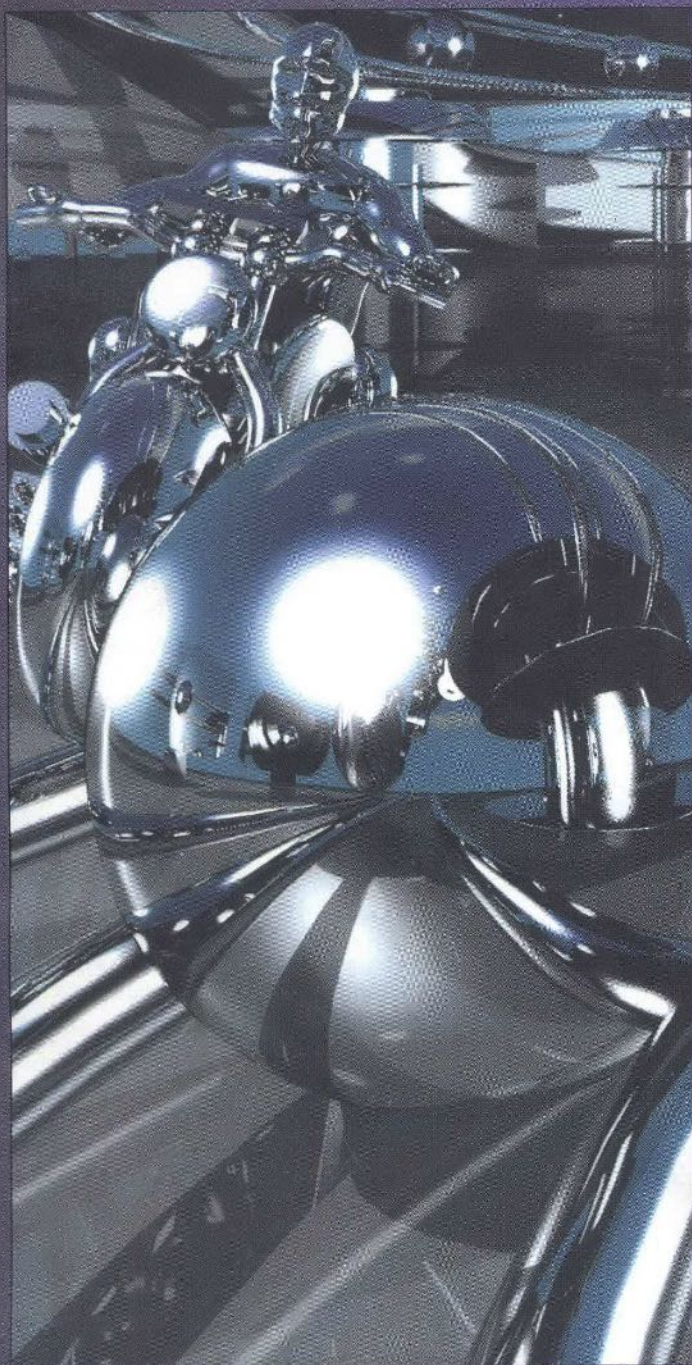
AVG bych hodnotil velice pozitivně, i když se jedná o tuzemský produkt. Tímto v žádném případě nechci říci, že české produkty nemají kvalitu, ale většina virů je původem někde za hranicemi státu. Mezi lidmi se šeptá: „Kdo dělá nejlepší antivirové programy, sám viry vyrábí.“ Není to zrovna optimistické a v našem případě doufám, že ne pravdivé. Ale jak bylo řečeno ve starém Římě: „Jsem jen člověk, nic lidského mi není cizí.“

—XIC



Výherci soutěže

s Empire



Vyhodnocení soutěže s Empire

Přešťastnými vítězi soutěže dotované firmou Empire se tedy pod notářským dokletem JUDr. Talíře stali tito čtenáři Excaliburu:

Speiální double výhru (tj. tričko s límečkem a logem Empire a k tomu hru Pro-Pinball The Web na CD) získává:

1, Tom Kravčík, Ostrava 1

Další výherci, kteří obdrží hru Pro-Pinball The Web jsou:

2, Ladislav Gyurán, Olomouc

3, Václav Vávra, Mladá Boleslav

4, Michal Petrák, Plotiště n/L

Téměř všichni (cca 80%) z vás odpovědělo správně a všem tedy tímto děkujeme za účast. Správné odpovědi byly:

1. Otázka-správná odpověď: C-Fokker D
2. Otázka-správná odpověď: A-Ryan
3. Otázka-správná odpověď: A-Amiga

Výhercům samozřejmě gratulujeme a přejeme výhercům hodně štěstí při získávání hi-score

a odkrývání tajemství v Pro-Pinball The Web. Těšíme se na vaši masovou účast při dalších soutěžích. (V jednom z příštích čísel se setkáte mj. se soutěží o ceny od firmy 21st Century, takže pokud jste nic nevyhráli, nezaoufejte!!!).

NABÍZÍME POČÍTAČE **BRAVE®** A **LIBRA®**:

Například:

**256 KB Burst cache, VGA 1 MB PCI, FD 3.5", HD 540 MB, myš,
MINI TOWER, CS/US kl., 14" barevný monitor s MPR II - Non Interlace**

486 DX2 - 80 MHz / PCI / 4 MB RAM	22.300,-
486 DX4 - 120 MHz / PCI / 4 MB RAM	23.600,-
PENTIUM - 75 MHz / PCI / 8 MB RAM	28.200,-
PENTIUM - 100 MHz / PCI / 8 MB RAM	31.300,-
PENTIUM - 150 MHz / PCI / 16 MB RAM	42.300,-



15" monitor MPR II -Non Int., dig. ... +	3.300,-
17" monitor MPR II -Non Int., dig. ... +	11.500,-
HD 850 MB	+ 1.100,-
HD 1,1 GB	+ 1.700,-

CD-ROM Mitsumi FX400	+ 2.000,-
CD-ROM Mitsumi FX600	+ 3.900,-
zvuková karta 16-bit	+ 1.350,-
Windows 95	+ 2.900,-

JSME PŘIPRAVENI PRO VÁS SESTAVIT LIBOVOLNOU KONFIGURACI PC DLE VAŠICH POŽADAVKŮ.

V PRAŽSKÝCH PRODEJNÍCH MÍSTECH ZAJIŠŤUJEME LEASING. VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH.

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

BENEŠOV U PRAHY: ABS Import, Malé náměstí 233, Tel.: 0301/256 80
BOŠKOVICE: AGcomp, Masarykovo nám. 27, Tel.: 0501/45 41 03-04
BRNO: ProCA, Purkyňova 99, Tel.: 05/411 221 72-6
BRNO: PROSEK elektrosystémy a.s., Penávkova 2, Tel.: 05/57 19 96
BRNO: ProCA, Elektrodům, Janská ul., Tel.: 05/422 104 87
BRNO: ProCad, Hudcova 78, Tel.: 05/415 133 45
BRECLAV: ProCA, Husova 3, Tel.: 0627/241 10
ČESKÉ BUDĚJOVICE: LIBRA Electronics, Chelčického 13A, Tel.: 038/731 17 42-45
ČESKÁ LIPA: MKM, Sokolská 295, Tel.: 0425/207 86
DĚČÍN: DeCe Computers, Zerotinova 378, Tel.: 0412/221 13
FRENTAT POD RADHOŠTĚM: COMELS, Náměstí míru 18, Tel.: 0656/5/64 41
FRÝDEK MÍSTEK: COMELS, Malé nám. 100, Tel.: 0658/369 97
HAVÍŘOV: NOW, Kosmonautů 12, Tel.: 069/64 10 760, 64 12 890
HRADEC KRÁLOVÉ: 2EL, Riegrovo nám. 1493, Tel.: 049/306 80
HRADEC KRÁLOVÉ: LIBRA Electronics, Machkova 587, Tel.: 049/67 23 51
JABLONEC NAD NISOU: APSIS, Anenské nám. 7, Tel.: 0428/206 60
JIHLAVA: M-SOFT, Jana Masaryka 12, Tel.: 066/206 23
KARLOVY VARY: KANCELÁRSKÉ SYSTÉMY, Sokolovská 77, Tel.: 017/496 11 12
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel.: 0327/48 37
LIBEREC: ProCA, Siroká 32, Tel.: 048/259 58
LITOMĚŘICE: SNELL, Pekařská 1, Tel.: 0416/63 84

LOUNY: ProCA, Mírové nám. 129, Tel.: 0395/39 08
OSTRAVA: ProCA, Valchařská 15, Tel.: 069/23 27 25
OSTRAVA: NOW, 28. října 29, Tel.: 069/611 61 24
OSTRAVA: ProCA, Sokolská 39, Tel.: 069/21 22 65
OSTRAVA: VISTA-TCO, Dvořákova 26, Tel.: 069/22 38 43
OSTRAVA-PORUBA: GS Data servis, Slavikova 1744, Tel.: 069/691 41 01
PARDUBICE: BECO, Jindřišská 2038, Tel.: 040/621 00 49
PLZEŇ: LIBRA HQ, Zbrojnická 6, Tel.: 019/722 62 33
PRAHA 1: ProCA - shop, Skořepka 1057/6, Tel.: 02/242 195 81
PRAHA 5: LIBRA Electronics, Nádražní 92, Tel.: 02/53 89 02
PRAHA 10: ProCA, Na Vinobraní 1792/55, Tel.: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
PRAHA 10: LIBRA Electronics, Úvalská 38, Tel.: 0417/455 65
PRAHA 10: Alpako, Milánská 410, Tel.: 02/786 91-83
PRAHA 10: ALWIL Computers servis, Průběžná 76, Tel.: 02/782 26 31
PŘEROV: TILL CONSULT, Čechova 29, Tel.: 0641/20 19 15-17
SLANÝ: GOLEM, Velvarská 136, Tel.: 0314/52 09 36
TEPLICE: CBS, Dubská 2404, Tel.: 0417/455 65
TIŠNOV: ProCA, Brněnská 262, Tel.: 0504/726
TURNOV: 2EL, Bezručova 788, Tel.: 0436/218 89
ZÁBŘEH: ProCA, 28. října 2, Tel.: 0648/881 27
ZLÍN: TILL CONSULT, Tr. Tomáše Bati 299, Tel.: 067/60 12 29

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJČŮM